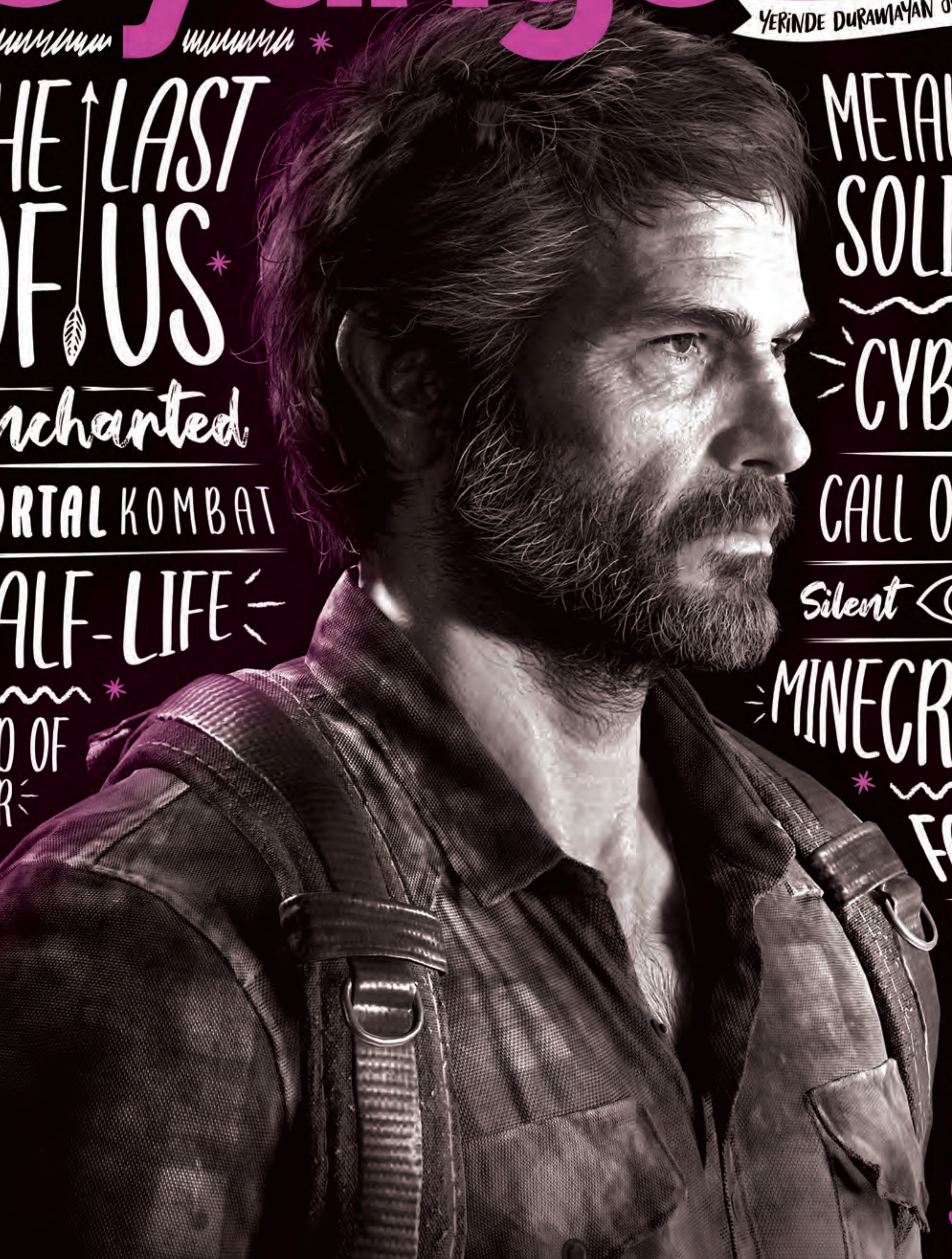
Oyungezer

#162

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

OYUN UYARLAMALARI

Hollywood yeni madenini buldu!



- THE LAST OF US
- uncharted
- MORTAL KOMBAT
- HALF-LIFE
- GOD OF WAR
- METAL GEAR SOLID
- CYBERPUNK 2077
- CALL OF DUTY
- Silent Hill
- MINECRAFT
- FALLOUT
- HALO
- SUPER mario

Ve daha fazlası!

Nisan 2021/04 • 35₺ (KDV Dahil) • Sayı:







İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

İNCELEMELER

ALT

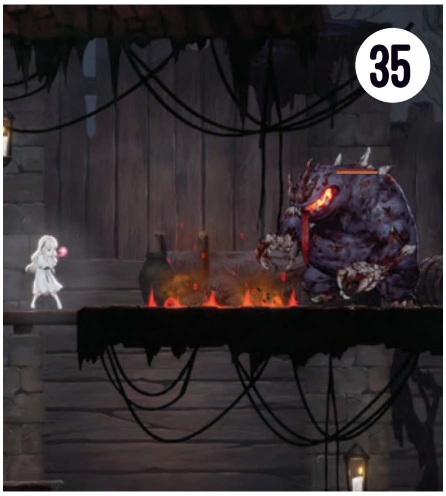
MEDDYA

DOSYA

DATA

PİKSEL



















C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

BÜYÜK OYUNLAR, KÂRLI OYUNLARA KARŞI

Oyungezer'de pek sık girmediğimiz ama aslında bir başlasak asla tüketemeyeceğimiz konulardan biri de küçük oyunlar. Sektördeki yeriyle kıyaslandığında "küçük oyunlar" demenin ne kadar yanlış olduğunu konuşarak başlayabiliriz mesela… A'dan Z'ye her şeyiyle büyük oyunlardan farklı bir yaşam döngüsü olan ama bir şekilde onlarla aynı sektör içinde anılmaya devam eden "online"lar, "casual"lar, on bininci kopyalar, bir nesli 9 yaşından alıp 18'ine taşıyan "free to play"ler… (Her şeyi tırnak içinde yazıyorum çünkü Türkçelerini yazıp kavram kargaşası yaratmak istemiyorum. Türkçeleştirememenin verdiği rahatsızlık hissini de, ne yapayım, tırnaklarımla gösteriyorum.)

Geçenlerde Mart 2021 itibarıyla büyük oyun şirketlerinin sektör içindeki büyüklüklerini gösteren bir grafik çıktı karşıma. Grafikte küçükten büyüğe Ubisoft, Take Two, EA ve Activision'a yer verilmiş, ha bir de Roblox'a! Büyüklük sıralamasında EA ve Activision arasında yer alan (yani EA'den daha büyük) tek bir oyun! Onlarca oyunluk, binlerce kişilik şirketlerin arasında 45,3 milyar dolarlık bir oyun…

Roblox'u atın yerine bir başka popüler online oyunu koyun, fark etmez… Bu tabloyu görmeden, büyük oyun firmalarındaki değişimi anlayabileceğimizi sanmıyorum. Çok sevdiğimiz geliştirici ekiplerle kavgaya girişmek, "eskisi gibi" oyunlar talep etmek, çıkış tarihleri konusunda kapris yapmak falan şöyle dursun, halen AAA oyun yaptıkları için minnet duymamız gereken bir başka çağa geldik. Kulağa garip geliyor olsa da bağımsızlardan ziyade büyüklerin desteğe ihtiyaç duyduğu çok garip, çok başka bir çağa…

Nisan Oyungezer'ine hoş geldiniz. Oyunların Hollywood macerasına yakından bakmaya hazırsanız hadi sayfaları çevirin ve başlayalım!

forum, email, twitter, facebook, youtube

Selam! OGZ

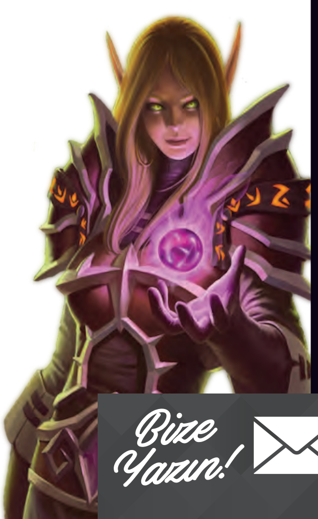


TWW3'ün duyurulmasıyla aşırı gaza gelip neredeyse komple TWW 1-2 oynadığım bir ay oldu. Hayır yeter, çok oynadım, biraz iş yapayım, başka şeyler yapayın diye oyundan çıkınca da kendimi YouTube'da TWW videoları izlerken buldum. 4x stratejiler insana zarar mirim (dergi bitse de Skaven campaign'ime devam etsem).

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
ENGİN VURAL



Oyungezer'in de filmini yapsınlar!

Olsun da dijital olsun

Selam Ömer ve Oyungezer Ailesi. Bir aydır mail atacağım arada kaynıyor. Tam aklıma geldi, bir baktım öbür ayin 7'si olmuş.

Neyse bu sayıyı kaçırdım ama yine de Gizem'e bir çift lafım var, iletirsen çok sevinirim. Gizem bu dergi ne böyle ya. 3 tane dergiyi aktif takip ediyorum; Oyungezer, PC Gamer ve National Geographic. Onlar da çok kaliteli ama Oyungezer'in seviyesi çok farklı yerlerde. Derginin dizaynı muhteşem gerçekten.

Engin'e de selamlar. Engin sen niye oyun yazmıyorsun güzel kardeşim. Zaten iyi yazar zor bulunuyor. Bizleri mahrum bırakma. Kaliteli içeriğe ihtiyacımız var.

Neyse dergi dedik de yazılı olmayınca dergi sayılıyor mu. O konuya da değinmek istiyorum. Yazılı basılsın felan diyoruz da ben zaten yazılıya erişemiyorum. Magzter sağ olsun en popüler dergimi takip edebiliyorum. Türkiye'de sanıyorum bir dergi için en büyük yük matbaadır. Belki böylesi bizim için daha iyidir ve dergi büyük bir maliyetin altından kalkarak bir şeyler de kazanıyordur. Bu arada siteye koyduğunuz dergi için para ödeme kısmı yabancı kart kabul etmiyor, bilginize.

Neyse daha çok konu var ama onları da bir dahaki aylara yazarım. Cambridge'den sevgiler.
- Hakan "Nocrane" Aydemir



Hoş gelmişsin Hakan. Gizem'e söylediklerini ilettim ama bu satırları yazmadan birkaç saat önce otuz sayfalık Oyun Uyarlamaları dosyasını "toparlayana kadar g*tüm çıktı, şimdi de senin çıksın" diye yollamıştım, bana edeceği küfürlerin arasında kaybolabilir söylediklerin :D (Güncelleme: "Awww tatlış <3" şeklinde bir tepki verdi :))

Hah Engin! Hadi bakalım! Bana söylemiyorsun neden inceleme yazmadığını, okura da mı söylemeyeceksin? Bak Hakan geçmiş klavyesinin başına, ne de güzel bir mail yazıp sormuş. Söylemezsen çok büyük ayıp etmiş olursun bak (baskı baskı baskı) :)

Hakan merhaba. Ben de senin mesajın vesilesiyle Gizem'e bir kez daha teşekkür etmiş olayım. Söylediklerine katılıyorum; her seferinde şapkadan tavşan çıkarmayı başarıyor.

İnceleme yazmama meselesine

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

gelince... Bu bana biraz abartı geldi, bir çay için bence :) Dergide inceleme yazacak yeterince yazar bulunuyor. Herkes inceleme yazmak zorunda değil, değil mi? Ben de aradan çekilmeye karar verdim, o kadar. Zaten öyle aman aman inceleme yazmışlığım da yok, o yüzden bence dergi adına bir kayıp da söz konusu değil. Ömer olayı çok dramatize edip de okurlarımızı boş yere gaza getirme lütfen :) - Engin

Aman aman buralar hep bedava övgü olmuş, hemen toplayayım puanlarımı <3 Öncelikle çok teşekkür ederim Hakan, keşke geçen sayıya yetişseydi mailin, misafir editör beni yaptılar ve Selam OGZ bütün yılların en kısa sayfalarına sahipti, efsaneydi. Senin de bunun bir parçası olmanı isterdim güzel sözlerinle ama napalım kısmet bu ayaymış! Umarım bu sayıyı da beğenirsin :) (Sizeri de ayrıca öpüyorum Engin & Ömer) Ciao!
-Gizem the Gnome Slayer

Basılı derginin yeri çok ayrı tabii ama dijital versiyonun da müthiş bir güzellik olduğunu yadsımamalıyız, aynen katılıyorum dediklerine. "Umarım bir şeyler kazandırıyordur" ve "yurtdışı kartı kabul etmiyor" gibi şeylere de "ben bilmem Serpil bilir" diyerek ilerideki bir mektuba foreshadowing yapayım. Maddi ve teknik konular hakkında kasten bilgi edinmiyorum ben kendisinden, hem dergi hem başka başka sorumluluklar derken bir de o tarafa kafa aktarmaya kalkarsam artık beynimi yerden toplarsınız.

Ben biraz eski kafayım. Derginin bütün sayılarını satın alıp biriktirenlerdenim. Haliyle günün birinde basılı versiyonuna dönülebileceği hayalimi korumak istiyorum. Ama pandemi süreci ne zaman bitecek, eski normallerimize ne zaman dönebileceğiz, belirsiz. Bir de işin maliyet boyutu var ki, o da bu durumu daha da sıkıntılı bir hale getiriyor. Ne diyeyim, umarım tez zamanda eski günlere dönebiliriz. - E

Bizden de Cambridge'e sevgiler. Hani çok iyi bildiğimden değil ama yine de oradakilere aklım erdiğince bir tavsiyede bulunayım; köprülerini camdan yapmasınlar, kırılır.





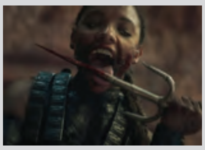
Videolarda Bu Ay



→ Sizi aradığımda telefonu böyle açmıyorsanız numaramı lütfen silin: tinyurl.com/ogz-162-moshimoshi



→ Les Grossman teröristlerle pazarlık etmez! Yaw yapsın Tom Cruise şu adamın solo filmini artık: tinyurl.com/ogz-162-les



→ Yaklaşan Mortal Kombat filmi hatırına: tinyurl.com/ogz-162-mk

Okur mektubu

Selam OGZ! Mart ayındaki boş Selam köşesinden sonra bu ay mektuplarda bir patlama olur inşallah. Köşeyi boş görünce biz de sizin kadar üzülüyoruz ama yazma konusunda pek iyi değiliz işte ne yapalım.

1. Oynanacak oyun listesinin sonsuzluğa doğru yol alması sorunu sizde de vardır diye tahmin ediyorum. Her ay dergiden veya faklı kanallardan görüp listeme eklediğim 2-3 oyun olurken ancak 3-4 ayda bir oyun bitirebiliyorum. Mesela şu an Mass Effect 2 oynuyorum. Buna başlarken de alternatiflerim Morrowind, KOTOR, New Vegas'tı. Çoluk çocuk olunca ancak bu kadar oluyor.

2. Önceki mailime baktım da Baldur's Gate III çıksa ne süper olur falan yazmışım. Aradan geçen zamanda dileğim kabul olmuş. Gerçi daha erken erişimde olduğundan tam sürümünü bekliyorum. Henüz oynamadım ama listeme de ekledim (bkz. Soru 1). Bu arada Pillars of Eternity'le birlikte ne kadar çok izometrik RYO çıktı. Benim en beğendiğim türlerden biri olduğundan inanılmaz mutluyum. O kadar çok var ki oynamamı bekleyen (Baldurs Gate III, Pillars 2, Tyranny, Wasteland 2-3, Tides of Numenera). Şimdi Pathfinder Kingmaker'ın da yeni oyunu çıkıyor. Bir de Solasta diye bir oyun çıkacakmış, çok iyi görünüyor.

3. Mandalorian izledim geçenlerde. Son yıllarda izlediğim en iyi diziydi diyebilirim, bayıldım. Bundan bir tane açık dünya oyunu yapsalar Witcher'ın uzaylısı gibi mesela. Yalnız kovboy olarak takılsak; gemimizi geliştirsek; farklı loncalara girsek çıksak; gezegen gezegen dolaşsak çok iyi olmaz mı? Var mıdır ki böyle bir proje?

4. Anime konusunda köşeni takip ediyorum sürekli ama bize kendi top listeni verebilir misin? Senin için en unutulmaz animeler hangileriydi?

5. Bir dosya konusu olarak her yazar top 10-20 oyununu yazsa, nedir bu oyunları kendileri için efsane, özel yapan vs. Nasıl olur dersiniz?

6. Hazır geçen ay Crusader Kings ezmişken uzmanına sorayım dedim. Bu tarzda hiç tecrübem olmadı ama en azından bir tane de denemek istiyorum. Öğrenmesi çok mu zaman alıyor? Ve ikisi arasından birini seçmem gerekirse EU4 mü CK3 mü veya bu türde başka bir oyun mu?

7. Son olarak zor bir sorum var. Yani yıllar önce oynadığım bir oyun vardı. Eskiden satılan (yıl 98-99) korsan CD'lerden çıkmıştı. 12in1 CD'lerinden. Nasıl anlatacağımı da bilemiyorum ama dur bir başlayayım bakıyım. Şimdi tarz olarak Jazz Jackrabbit gibiydi. Aynı klavyeden 4 kişiye kadar oynayabiliyorduk. Bitiş noktasına ilk gelen kazanıyordu. Yolda da birbirimizi engellemeye çalışıyorduk. Tipler inşaat işçisi gibi şişman adamlardı. Aşağı tuşuna basınca kafalarındaki baretin içine girip dar yerlerden geçebiliyorlardı. Bir de balyozları vardı. Birbirimizi balyozla dövüyorduk. Hatırladıklarım bu kadar.

Çok uzun oldu, keşke kısa kısa da olsa devamlı yazsak değil mi :) Selamlar, kendinize iyi bakın. *- Burak Kaya*

Sana da selam Burak! Patlama oldu diyemem ama günü kurtardık en azından. Gelecek ay konusunda içimde bir sancı var ama gazdır umarım :)

1. Of olmaz mı ya, "oynayacak oyunum yok" diye isyan edenleri anlamıyor oluşumun birinci sebebi. This War of Mine, Dying Light: The Following yüklü halde bana bakıyorlar mesela. Pillars of Eternity II yarım, araya Yakuza'lar girdi, ona döneceğim. Nicedir yapmak istediğim şeyi yapıp Lost Odyssey'e başlayacağım sonra bu ay... Ha ama bunlar dururken ne yaptım? Total War: Warhammer III duyurulduktan sonra gaza gelip bütün ay TWW 1 ve 2 oynadım. Pişman mıyım? Hayır, aşırı eğlendim. Ama ey okurlar! Aranızda TWW uzmanı varsa lütfen... Vortex'te Queek'le Çok Zor'da kazanmak imkânsız! Biri bana söylesin, ben ne yapayım ya!!!?

Çok Zor'da oynama, bu kadar basit :)

Benim de oynanmayı bekleyen tonla oyunum var (GOG Galaxy'ye göre 1.600 küsur dijital oyunum varmış, bunların üzerine bir de kutulu versiyonları ekleyin. Tam bir istifçiymişim yahu :) Tasarruf vakti geldi de geçiyor bile). Durum buyken sadece daha önce oynamadığım oyunları değil de oynayıp çok sevdiğim oyunlara da tekrar adım atıyorum. Mesela Diablo ve Fallout serilerini tekrar tekrar oynarım. Baldur's Gate, Icewind Dale, Monkey Island, Max Payne gibi eski dostlara da geri dönüp duruyorum. Şimdi bir yandan oynanacak oyun listesi sonsuzluğa gidiyor deyip de bir yandan eski oyunları tekrar tekrar oynamak bir çelişki değil mi diye düşünebilirsiniz. Bence değil. Bütün oyunları oynamak gibi bir derdimiz yok nasılsa, önemli olan eğlenebilmek. - E

2. Oha Pathfinder'ın yenisi ne zaman duyuruldu? Resmen gözümden kaçmış, "bir ara fırsat olsa da Kingmaker'ı oynasam keşke" diyordum, yenisi çıkınca iki oyun birden gözümde büyür, asla oynamam tahminen. Ben de senin gibi izometrik RYO'ları çok seviyorum ama işte insanın sevdiği çok tür olunca derdi bitmiyor :) Baldur's Gate III'e ben de tam çıkışını yapınca girişeceğim, aşırı merak ediyorum. Solasta'yı da sayende duymuş oldum ilk kez. Radarıma alacağımdır.

Eski kafalı biri olduğumu daha önce belirtmiş miydim :) Erken erişim meselesine bir türlü ısınamadım. Bir yandan oynamak için sabırsızlandığım oyunlar var ama bir yandan da erken erişimde oynayıp da tam sürüm çıktıktan sonra alacağım zevki baltalamak istemiyorum. Mount & Blade ve Baldur's Gate 3'ün erken erişimden çıkmasını bekliyorum. Divinity'i Divine Divinity günlerinden biliriz, severiz :) RYO en sevdiğim oyun türü diyebilirim. Saydığın oyunların hepsi de çok güzel örnekler. Bir tek Pathfinder biraz sıkıntılı bir çıkış yaptı, ama sonradan toparladığını söylerler, oynanacak listesinde tutmakta fayda var. İkincisi için de umutluyum. Neyse ki, bir dönemler öldü, bitti denilen tür yeniden dirildi, neden vazgeçilemeyecek bir tür olduğunu da göstermiş oldu. - E



3. Son aylarda diyet-spor kastım bol bol, sporun ardından nefes nefese yatarken çok dizi izledim ve dedin ya "son yıllarda izlediğim en iyi dizi" diye, benim izlediğim en iyi dizi bu süreçte elden geçirdiğim Mad Man oldu galiba. Büyük hayran kaldım. Özellikle Youtube kanalı The Take'in videolarını izleyince daha da değerli hale geldi gözümde.

Mandalorian da harika tabii dediğin gibi. Ubisoft aksiyon-macera türünde bir Star Wars oyunu yaptığını duyurdu, belki o istediğin gibi olur. Ki aslında çok zamanım var dersen The Old Republic de aşırı çekici durmuyor diyemem. İlla Star Wars demezsen de Elite Dangerous her zaman güzel bir seçenek. Bir de Star Ci… Hah!

Ömer The Old Republic demiş ama açık dünya olmasa da ben KOTOR diyeyim. Eskidir falan ama bence halen en iyi Star Wars oyunları listesinin zirvesini zorlar. Yok, ben o kadar eski bir oyunu oynayamam diyorsan da önümüzdeki birkaç yılda üzerimize Star Wars oyunu yağdıracaklarına eminim. - E

4. Üf! ÜF!!! Bu sayfalarda bana sorulmuş en zor soruyu sormuş olabilirsin! Yılların anime izleyicisi olarak yıllardır kafa yorduğum bir konu bu ama bir türlü kesin listem şudur diyemiyorum. Yine de şu

anki haliyle bir liste yapayım müsaadenle. Bunun "en iyi animeler" listem olmadığını "en sevdiğim animeler" listem olduğunu, ikisi arasında fark olacağını da belirterek:

1. Honey & Clover
2. Rurouni Kenshin
3. One Piece
4. Kimagure Orange Road
5. Clannad
6. Tengen Toppa Gurren Lagann
7. Welcome to the NHK
8. FMA: Brotherhood
9. Fate/Zero
10. Nana

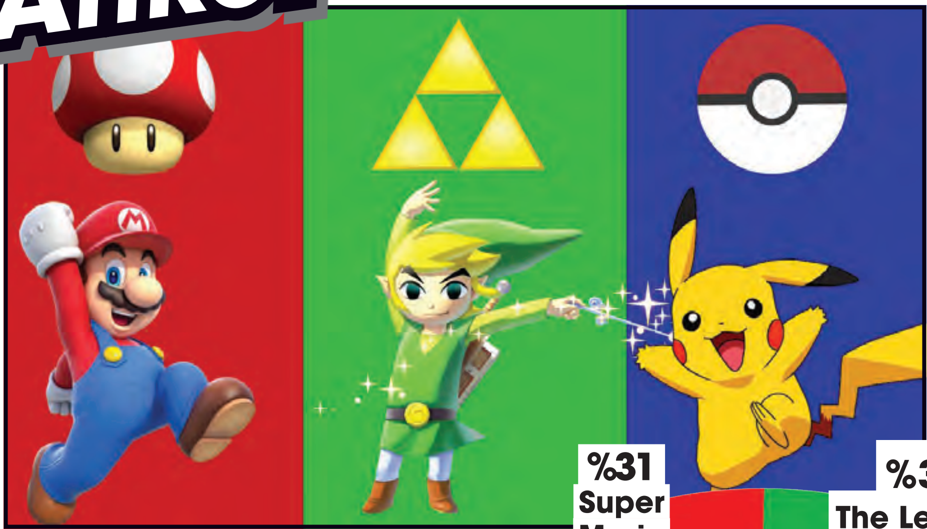
Bu listede bahsetmek istediğim çok detay var (neden H&C'yi 1'e koyduğum; Kenshin'i sırf Kyoto hikâyesi için o kadar yükseğe koymam, kalanının o derece iyi olmaması; One Piece'in mangasının değil ama animesinin bir yerden sonra çok bozması gibi). Ayrıca Legend of Galactic Heroes, Evangelion, Death Note, March Comes in Like a Lion, Scum's Wish, Cowboy Bebop, Naruto, Gundam: Iron Blooded Orphans, Attack on Titan, Hajime no Ippo gibi mansiyon ödülü vermek istediğim şaheserler de var. Ama artık bir gün dergiden ayrılırsam, Serpil de izin verirse anime kısmına hazırlarım böyle bir liste, orada bahsederim detaylardan.

5. O da dergiyi kapattığımız gün için iyi bir dosya konusu fikri olabilir :)

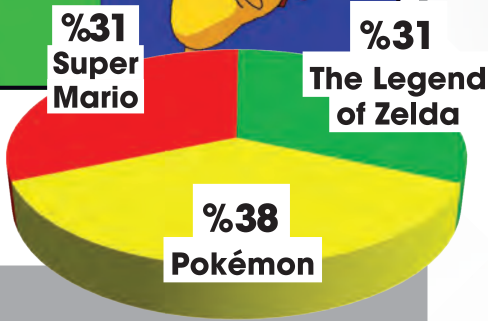
Çok zor olurdu. 20 oyun say desen 25, 50 oyun say desen 100 oyun gelir aklımıza, olmaz o iş :) - E

6. Estağfurullah, uzmanı sayılmam o türün. Stellaris, Hearts of Iron ve Europa Universalis'i çok kısa süre oynadım ama yine de bu az bilen halimle bile net bir şekilde söyleyebilirim ki Crusader Kings III o tip strateji oyunlarına başlamak için kesinlikle en iyi seçenek. Hem eğitim bölümü çok çok başarılı, hem anlamadığın bir şeyi çok kolaylıkla anlayabilmeni sağlayan gereçleri var, hem de genel olarak çok

Anket



EN SEVDİĞİNİZ / İLGİ DUYDUĞUNUZ NİNTENDO SERİSİ HANGİSİ?



→ BAŞKA NE DEDİLER?

Nintendo demek Pokémon demek birçok kişi için, ben dâhil. @Koray Gezgüç

Zelda çünkü neredeyse her yeni oyunu sektöre yeni bir şey katıyor. @Hüseyin Cengiz

Zelda da üst seviyede gerçekten fakat duygusal bir tercih yapacağım: Pokémon. O pokémon topladığınız zamanki koleksiyonun varmış hissi çok güzel. @Alper Kaymak

Nintendo'yu genel olarak sevmem ama Zelda güzel oyun. @Muhammed Fatih

→ AKTÖRSÜNÜZ VE İSTEDİĞİNİZ OYUNUN UYARLAMASINDA İSTEDİĞİNİZ KARAKTERİ OYNAYACAKSINIZ. HANGİ OYUN? HANGİ KARAKTER?

Death Stranding, Sam Bridges. Dünyayı yanarken Ay'dan izlemek. Heyt be. Var bir hayalimiz... @Volkan Uyanık

Sarışınım, tüm kızlar hayran ve tepemin tasını attıranın feleğini şaşırtmam herkesin hoşuna gidiyor. Tabii ki Pikachu :) @Hasan Cem Kurt

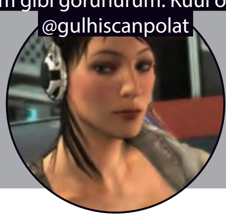
Leisure Suit Larry 7, Larry :)) @Görkem Ekmekci

The Sims'te kendimi yapıp onunla senaryo kurgu tasarlayıp yine kendim o karakteri aktör olarak oynamak isterdim sanırım... veya istemezdim, ütopik oldu. @Baran Alagöz

Stardew Valley'den Başkan Lewis. O "şanslı mor şort"u giyebilmek bile yeter bence. @Mesut Türkmen

→ @OYUNGEZER: E HADİ SEN DE SÖYLE, SEN HANGİ UYARLAMADA KİMİ OYNAMAK İSTERDİN? [BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU]

AC'de Rebecca'yı canlandırırsam belki hayatımda ilk defa bilgisayarlardan anlıyorumuşum gibi görünürüm. Kuul olur. @gulhiscanpolat



Doom Guy! Çünkü lazerler, portallar ve vurunca duvarlara yapışan vıcık vıcık şeyler. @gizemsedef



FF8'in filminde Squall'ı bana oynatmazlarsa yakarım o Balamb setini! Hoş yaş tutmuyor ama olsun! Yine de yakarım! @omerakdag



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

rafine bir oyun. Benim ezmeme bakma, o 100 saat oynadıktan sonra gözüme batan şeyler. Ha ama şunu da not etmeden geçmeyeyim, yine de en ilgini çeken konsept neyse ona gir. Atıyorum bilimkurgu daha çekici geliyorsa Stellaris'e gir, kesinlikle pişman etmez. Karşıdan göründüğünün aksine o kadar da zor değil alışması.

Crusader Kings III kesinlikle bu türe başlamak için en iyi tercihlerden birisi. Ömer'e şu konuda katılıyorum, ilgini çeken temayla başlamayı düşünebilirsin. Tarih ilgi alanına giriyorsa bile, hangi dönem ilgini daha çok çekiyorsa, o dönemi ele alan oyunlar daha keyifli bir başlangıç olabilir. Öte yandan hem en yeni örnek olduğu için, hem yaptığı pek çok şeyi en iyi şekilde yapan oyun olduğu için, hem de türe yeni başlayan oyuncuların elinden tutmak konusunda diğerlerine göre daha başarılı bir performans sergilediği için CK3'ten yana kullanabilirim oyumu. Bu arada oyunda o kadar detay var ki, saatler sonra bile yeni bir şeyler görüp sevinebiliyorsun. Ömer 100 saat demiş ya, onun üzerine bir 100 saat daha koyduracak oyunlardan bu. O yüzden gönül rahatlığıyla alınır, oynanır. - E

7. Valla bilemedim, kusura bakma. Retro oyun uzmanımız Emre'ye de sordum, o da bilemedi. Bu ay benim de aklıma eski bir oyun düştü. FPS kamerasındaydık ama biz bizzat hareket etmiyorduk, bir helikopterdeydik ve aşağısını tarıyorduk, PC oyunuydu. Evet, bu kadar hatırladıklarım. Emre de bilemedi. Belki okuyan dostların bir fikri vardır?

Uzun olsun, kısa olsun fark etmez canım. Hatta çoğu insan soru sormayı da gereklilik sanıyor olabilir belki, onlara da not düşmüş olayım, soru sormak zorunda da değilsiniz! "Şöyle bir şey oynadım/izledim, süperdi" veya "yaw şurada şöyle yazmışsın da keko musun o öyle değil" gibi ufak tefek şeyler yazsanız bile mutlu edersiniz. Sevgiler Burak, yine uğra.

Bir köşe nasıl ölür

Selam Ömer ve Engin. Nasılsınız? Mart nasıl gidiyor? Kazma kürek yaktırıyor mu? Ben kelimenin gerçek anlamıyla evde ne kadar delil varsa sobada imha ettim mesela, çok keyifliydi. Ketıl sobada yanar mı, plastikten zehirlenir miyim gibi eğlenceli deneylerle Mart'ın sonuna yaklaştım. Kömür ve odun bittiği üzere, sıcak su torbamla düzeyli bir ilişki içine girdim.

Yanarlı bir sayıydı Mart sayısı. Gerçekten lisede bayide kapağını görünce heyecanlanabileceğim bir sayıydı. Zaten sanırım ortaokulda falan Diablo 2'li kapaklarla vurulmuştum dergilere. Şöyle bir göz gezdirip dokunacak olursam;

Diablo 2 Resurrected yazısı malum zaten. Hep istiyordum, görünce de sevindim, çıkışı için heyecanlıyım. Ama 10 sene boyunca sürekli oynadığım ve yeter gari deyip kenara yatırdığım oyunun yeniden yapımına da, bir kere bitirip kenara koyarım korkusuyla, 300 lira vermek istemiyorum. Blizzard indirim konusunda en kötü firmalardan biri haline geldi zaten Activision'la birleştikten sonra. Siz de takdir edersiniz Steam'e girip ilk CoD oyunlarını kaç liraya sattıklarını gördüğünüzde. Neyse, yazı Blizzconline'da gözden kaçırdığım bazı ayrıntıları da öğrenmemi sağladığı için takdir ediyorum. Çünkü o ayrıntıların geçildiği panel, Zoom röportajı türevi şeyleri izlemeye katlanamıyorum. Siz de röportaj yaptınız tabii eliniz dert görmesin ama ben röportaj okumaya da dinlemeye de dayanamıyorum. Allah affetsin.

Dosya konuları da okuması keyifli olmuş. Zaten ben derginin geleceğini köşe yazıları ya da daha çok okuması keyifli, ilgi çekici dosya konularında görüyorum. İnsanların incelemelere bakış açıları, oyun seçerkenki alışkanlıkları ve oyun haberi aldıkları kaynakları oldukça değişti malum. Sizin de oyun dergiciliğinin geleceği, içeriğin neler olabileceği üzerine fikirlerinizi merak ediyorum. Edge gibi, Retro Gaming gibi basınlar para bir tarafa hangi içeriklerle, hangi satış yollarıyla hâlâ ayakta kalabiliyor, belki bunlara kafa yormuşsunuzdur. Belki Ömer'in buna en kesin cevabı "ben bilmem Serpil bilir"dir, olabilir haklıdır, o zaman Serpil bir fikir versin. Tuğbek diye biri vardı, onun da fikrini merak ediyorum.

Derginin en sevdiğimi kırk defa söylediğim kısmı olan Piksel köşesi de, yine, yeni, yeniden güzeldi. K-On izlemedim ama onu görünce School Rumble ve Azumanga geldi aklıma. Yazmış mıydınız? O kadar yıl oldu ki unutmuş olabilirim. Bu ikisi karnıma kramp girmesine sebep olmuştu. Sanırım bu ikisinin yaşattığı gülme acısını modernlerden bir tek Asobi Asobase yaşatmıştır. Fazla seri izleme fırsatı da yaratamıyorum kendime ama anime köşesi ve Youtube klipleri vakit ayırmaya ikna edebilmişti.

Oradaydım'daki Brothers yazısı da ayrı dokunan yazılardandı. Kör gözüne parmağım demeden güzelce dersini verebilmiş, özenli, akıllı bir oyundu.

Son olarak Eraserhead demek istiyorum. Bunu ilk izlediğim sırada yaşımın uygun olduğunu hiç sanmıyorum. Zaten Eraserhead'in herhangi bir yaşa uygun olduğunu da sanmıyorum. Ama azıcık film okuması yapabiliyorsam ya bu film sayesindedir ya da Angel's Egg, Evangelion gibi bir durağan sahnesi 6 dakika süren animeler sayesindedir. Ama Eraserhead kesinlikle durağan değildi. Bir stresten başka bir strese koşturuyordu. Yine de anladıydım, anladığıma sevindiydim ve bir daha ömrüm boyu tekrar görmek istemiyorum. Mulholand Çıkmazı da aynı şekilde.

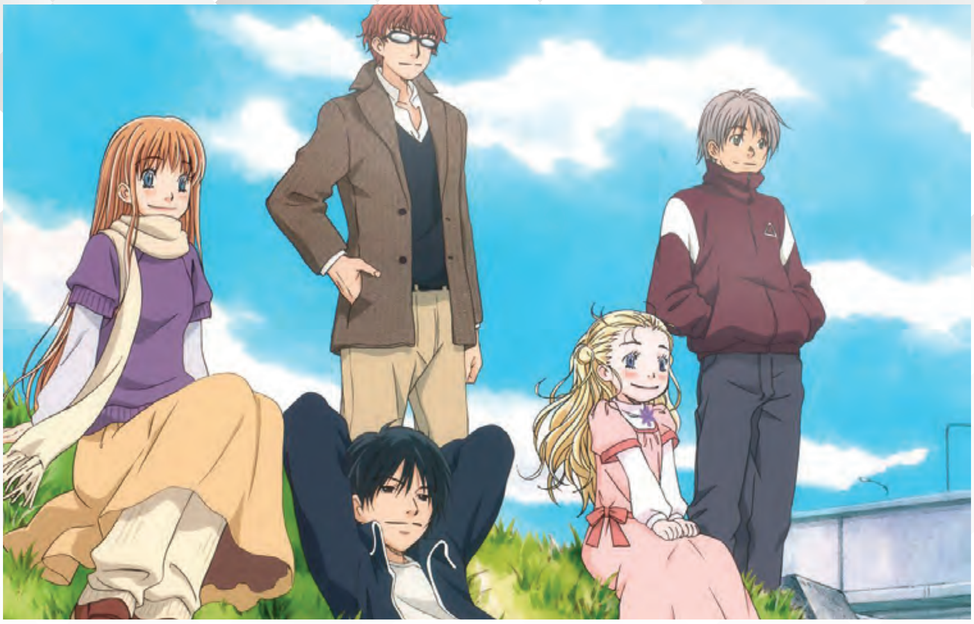
İşte böyle. 108 sayfa ideal miydi neydi bu arada. 130 sayfada biraz yoruluyordum açıkçası, 100 sayfa ayarında olmuş gibi. Öyle ya da böyle 1 ayı daha beraberce keyifle geçirdik ama. Eşlik ettiğiniz için teşekkür ediyorum. Devrik cümlelerimin altında bayağı ezildiniz ama üzgünüm :D Kendinize güzel bakın. *- Burak Türe*

Hoooouuu! Dur! Ölmedik daha yahu! Günde 2 saat uyku dört yanımız hain dolu biliyorsunuz yorgunuz ama bu dava bizsiz olmaz reyiz!

Saçma bir itirafım var. Dediğin "Mart kapıdan baktırır, kazma kürek yaktırır" lafı var ya... 36 yaşındayım ve bu yaşıma kadar o kazma kürek yakma lafını "çok kar yağar da o karı küreye küreye kazmayı küreği yakarsınız" gibi bir şey sanıyordum, meğer "kazmayı küreği kırıp sobada yakarsınız" gibiymiş. Ki küreği anladım da karı kazmayla mı küreyeceksin, saçma yani. İnsan sürekli yeni şeyler öğreniyor mirim. Ve 20+ yaşına kadar kalorifer neymiş görmeyen biri olarak dramını iyi anlıyorum. Sobayı kızarmış ekmek ve kilosu bilmemkaç lira olan kestaneyle romantikleştirmeyelim, pis, lanet bir şeydir.

Diablo II'nin yenilenme söylentilerini ilk duyduğumda umurumda olmamıştı, yüzlerce saat oynadık bitti neticede ama hakikaten çok güzel yapmışlar ya, yükselmedim değil, oynamadığım sınıflarla oynamak çok çekici geliyor şu an. Ama o yerelleştirilmemiş fiyatlarla vız gelir tırıs geçer. Hele Path of Exile varken. Diablo IV gelsin, ona para yığılır ama yani… Diablo II yazısından sonraki röportaj kısmı da güzeldi ama ya, niye öyle diyorsun, bir ara oku bence :)

Merhaba Burak. Niyeyse yıllardır tekrar tekrar oynadığım ve oynamaktan bıkmadığım



bir seri Diablo. Sizin anlayacağınız, bende yeri ayrı. Bütün oyunlarını kutulu olarak aldım, bir aksilik olmazsa Diablo IV'ü de kutulu alırım. İkinci oyunun yeniden yapımı için aynı şey geçerli olur mu? Olabilir de olmayabilir de, artık çıkış yaptığında göreceğiz onu. Ama yine, yeniden oynayıp duracağım kesin. Ne yapayım, ben böyleyim :) Ama Blizzard ve indirimler konusunda da sana hak vermeden geçemeyeceğim.

Geçen sayıyla ilgili değerlendirmelerine gelirsek; yine okur şapkamı takayım ve bir destek de bu konuda vereyim sana, bence de Mart sayısı gayet güzel bir sayı oldu. Emeği geçen herkesin ellerine sağlık. - E

E tabii, online mecraların yaygınlaşmasıyla dergilerin önemi azaldı kaçınılmaz ve doğal olarak. Ama Türkiye'nin ekonomik durumunun bu kadar kötü olmadığı ve dağıtım-satış kanallarına vs. düzgün bir yönetmelik getirip uygulayabildiği hayali bir senaryoda dergilerin oyun dünyasında yerinin eskisi kadar güçlü olmasa da kesinlikle var olacağına inanıyorum. Evet güncel olmama, anlık bire bir etkileşim olmaması gibi dezavantajları var ama oyun dünyasını günü gününe takip etmek istemeyen, aylık gelişmeleri rafine bir şekilde almayı tercih eden ve bu gelişmeleri özenle tasarlanmış sayfalarda, aceleye getirilmemiş yazılar eşliğinde almak isteyen insanlar her zaman var olacaktır. Dediğin gibi, dergideki incelemeler artık daha az önemli (tatlı sayfalar eşliğinde tanıdık yazarların kaleminden bir şeyler okumak hâlâ çekici ama eskisi derecesinde de değil elbet), dosya konuları gibi dergiyi enteresan hale getirecek dokunuşlar daha önemli. Elbette "dergi yapalım, okunursa okur" şeklinde değil de bunu güçlü online kanallarla, çeşitli pazarlama hamleleriyle, multimedya reklam anlaşmalarıyla desteklemek de günümüzün gereklilikleri. Yapar mıyız, yapabilir miyiz, yanılıyor muyum, gerçekten yapmalı mıyız... Hazır mısın? Geliyor! Ben bilmem Serpil bilir :)

Hah School Rumble dedin, Azumanga dedin, yine bana Youtube'da saçma saçma sahnelerini izlettin :) İkisini de çok severim, ikisini de yazmıştım Pixel'e. Özellikle Harima Kenji gibi bir karakter bir daha gelmez! Adam aşkından kendini denizlere vurdu, erdi, hayvanlarla konuşmaya başladı, yine de sevdiğini söyleyemedi ya :) Sawachika yengen olur demeden de geçmeyeyim. Bu saydıklarından daha... hayvanidirler ama komedi anime seviyorsan ve aşırı ofansif şeylere karşı değilsen 3 anime daha söyleyeyim sana: Detroit Metal City, Grand Blue ve tabii ki Prison School (mümkünse sansürsüz).

Brothers muazzamdı gerçekten, kalbimi çok kırmıştır. Birlikte oynayacak bir arkadaşın varsa aynı yapımcıların A Way Out'unu da ne kadar ısrarla tavsiye etsem azdır. Aynı yapımcıların bu ay bir de It Takes Two diye bir oyunu çıktı, o da güzel duruyor bakalım.

Eraserhead'e ve saydığın Eva dışındaki isimlere yabancıyım, pek bir şey diyemeyeceğim. Ama durağan deyince aklıma ilk gelen şeyi söyleyeyim: Raise the Red Lantern. Zamanında farklı farklı ülkelerin IMDB notu en yüksek notlu filmlerine bakıyordum, Raise the Red Lantern da Çin'in en yüksek notlu filmiydi. Durağan şeylerle aram çok yoktur, macera türü oyunları çok sevmem mesela ama Raise the Red Lantern... Başka bir şey. Çok ama çok büyük hayranıyım filmin. Hani "insanlar arasında bunu izlemeyen biri nasıl olabilir ki" dersin ya bazı şeyler için, Raise the Red Lantern öyle bir şey benim için.

Bu ay da senin istediğin gibi çok uzun olmayan, bol dosya konulu bir sayı oldu. Çok oyun çıktığı aylarda aynı şeyi yapabileceğinizin sözünü vermeyeyim ama :) Hoş zaten o kadar durgun bir yıldayız ki bayağı bir süre 50 sayfa inceleme olan bir sayı olmayacak gibi. Sevgiler, biz teşekkür ederiz bizimlen olduğun için.

Uzun uzun yazın, bol bol yazın. Kendi adıma okur mektuplarını okumaktan zevk aldığımı söyleyebilirim. Sonuçta birilerinin (aynı benim de yaptığım gibi) dergiyi alıp baştan sona okuduğunu ve bundan hoşlandığını görmek mutlu ediyor beni. - E

Bundan sonra kenara mail ayıracağım dedim ama kenara ayıracak kadar mail gelmedi! Gelecek ay da boş bırakmayın burayı ahali!



Gelecek Ayın Misafiri

Gelecek ay misafirimiz Emre Sümer. Herkes buyursun tabii ama en çok retro oyun muhabbeti yapmak isteyenler buyursun! Ha bir de yeni baba oldu kendisi, bir kutlamak istersiniz belki.

PORTAL



ENGİN VURAL

S.T.A.L.K.E.R. 2

ZONE'U YENİDEN TURLAMAK İÇİN SABIRSIZLANIYORUZ



Bizim kuşağın yaşadığı en travmatik felaketlerden biridir Çernobil felaketi. S.T.A.L.K.E.R. serisi de bu felaketi çok farklı bir şekilde ele alıp bizlere bambaşka bir tecrübe yaratan bir seri oldu. Kimilerine göre Metro serisinin de ilham kaynağı olan serinin yeni oyunu için 10 yılı aşkın süredir bekliyoruz. Her ne kadar bundan önce 3 oyun çıkmış olsa da şu anda beklediğimiz oyun, serinin 2. oyunu :)

Aradan bu kadar zaman geçince, bizleri nasıl bir şeyin beklediğini de daha fazla merak ediyoruz haliyle. Bunca yılın özlemi, yapımcılar için bir avantaj olduğu gibi aynı zamanda başa çıkılması gereken bir zorluk olarak da görülebilir. Bir yandan, halihazırda oyunlarını satın almaya hazır, meraklı bir kitle var ortada. Ama öte yandan 'bunca yıl bunun için mi bekledik' dedirtme riski de bulunuyor. Peki bu riski bertaraf etmek için geliştirici ekip ne gibi şeyler yapmış? Oyuna dair bugüne kadar öğrendiklerimiz, ince eleyip sık dokudukları, daha önce iyi yaptıkları şeyleri koruyup eksik bıraktıklarını tamamladıklarını düşündürüyor.

S.T.A.L.K.E.R. 2'nin en önemli farklılıklarından birisi açık dünyası. Önceki oyunlarda geniş haritalar söz konusuydu ama açık dünya değil de ufak tefek tasarım oyunlarıyla birbirlerine bağlanan haritalardı bunlar. Şimdiyse tam anlamıyla açık dünyaya geçiş yapıyoruz. Artık 'Zone', adı gibi tam bir bölge olarak çıkacak karşımıza. Eskiden aşina olduğumuz bölgeleri yenilenmiş halleriyle görmenin yanında yeni bölgeleri de ziyaret edeceğiz. Yapımcı ekip bu konuda iddialı, şimdiye kadar görülmüş en benzersiz ve büyük açık dünyalardan birisini sunmaya niyetlendiklerini söylüyorlar.

Serinin önceki oyunlarının sevdiğim noktalarından birisi yaşadığını hissettiren yapılarıydı; farklı fraksiyonlarıyla, yönettiğimiz karakter dışında da bölgede dolanan 'stalker'ları, avcı, haydut, maceracı vs. karakterleriyle, kendi rutinleri olan, bir yandan da bize veya bölgedeki diğer karakterlere göre hareket eden yaratıklarıyla, (kısmen de olsa) yaşadığını düşündürten bir dünya söz konusuydu. İşte şimdi bu konuda bir adım öteye geçildiği söyleniyor. Hem daha çok sayıda fraksiyon, karakter ve yaratık yer alacak bu yeni oyunda hem de oyun dünyasında bizim ve diğer karakterlerin yaptıklarının yansımalarını daha detaylı bir şekilde görebileceğiz. Bugüne kadar farklı oyunlarda da bunu duyduk, biliyorum. Ama S.T.A.L.K.E.R. 2'den bu konuda iyi bir performans bekliyorum kendi adıma. Bu umudumu besleyen birincil şey ilk oyundaki sistem. Şimdi de 'A-Life 2.0' ile bu sistemi daha iyi hale getirdiklerini söylüyorlar. Dolayısıyla, artık daha canlı ve büyük ihtimalle daha tehlikeli bir 'zone' bizi bekliyor. Yeri gelmişken, yeni anomalilerle karşılaşacağımızı da eklemiş olayım.

Oyunun modlamaya olabildiğince uygun bir yapıda sunulacağı da belirtilmekte; böylece olur da oyuna doyamazsak, topluluk tarafından yapılan modlarla yolumuza devam edebileceğiz. Teknik yöndense, ışın izleme teknolojisinden fotogrametriye, güncel teknolojilerden azami ölçüde istifade edilip oyuncuların bu dünyaya daha rahat girebilmesini sağlayacak bir görsel kaliteye ulaşılmaya çalışılıyor. Buna dair bazı örnekleri, paylaşılan ekran görüntülerinde ve tanıtım videolarında gördük. Kıyafetler, silah çeşitleri ve bunları özelleştirme seçenekleri gibi detayların yanında karakterlerin dişleri için bile ne kadar detaylı bir çalışma yapıldığını görünce (dişler ne alaka ya dediğinizi duyar gibiyim :)), insan ister istemez ne gibi bir tabloyla karşılaşacağını merak ediyor.

Bu temayı da bu oyun tarzını da seven bir oyuncu olarak, S.T.A.L.K.E.R. 2 dört gözle beklediğim yapımlardan birisi. Her ne kadar daha önce 2021 yılı içerisinde çıkacağı söylense de yılın ilk çeyreği biterken halen kendisinden adamakıllı bir paylaşım gelmemiş olması, 2022'ye ertelenebileceğini de düşündürtmüyor değil. Yine de umutsuzluğa kapılmıyor, bu yıl içerisinde buluşacağımızı hayal ediyorum. Hayal etmek de parayla değil ya :)



TÜR: FPS | **YAPIM / DAĞITIM:** GSC Game World | **PLATFORM:** PC, X|S | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

BU AY NE OLDU?

Evet burada da ben! Sevgili Eser ne yazık ki ağır hasta oldu, haftalardır yataktan bile kalkamıyormuş. Geçmiş olsun dileklerinizi ilettiğinizi varsayıyorum, bu sayfayı açtığında hissedecektir o dilekleri. Haberlere geçecek olursak... Sony, Microsoft ve Nintendo kelimelerinin çok sık duyulmasıyla, elle tutulur az haberle, bol bol söylentiyle, Mart ayı ahanda şöyle geçti:

ÖMER AKDAĞ



1 Cyberpunk 2077'nin multiplayer'ı gelecekti ya, CDPR "ya acaba yapmasak mı" gibi düşünceler içindeymiş. İptal olur o yakında, ben size söyleyeyim. Hani kulağa düzeltilmiş bir oyunda, Night City'de GTA Online benzeri aksiyonlara girmek çekici geliyor gelmesine ama gazınız çok düştü be CDPR'cım, uğraşıp yapsanız bile GTA Online olamaz, olsa da o kadar sevilmez o bu saatten sonra.

2 Bu ay kutusu açılmadan saklanmış bir Super Mario Bros. (ta ilk oyun yani), açık arttırmayla 660 bin dolara satıldı ve en pahalıya satılan koleksiyon oyunu rekorunu kırdı. Şimdi geldi kargo, kutuyu açıyorum müsaadenizle...



3 Sony bu ay gündeme bomba gibi düştü ve güzel sebeplerle de değil... PS3, PSP ve Vita mağazalarını bu yaz kapatacaklarını duyurdular. Satın aldığınız oyunları indirebilmeye devam edeceksiniz ama yeni oyun satışı olmayacak. Sebep nedir, kazandırdığından çok mu iş gücü yakıyordur bilmiyorum ama bu ne demek? Hâlâ çok kullanıcısı olan bu konsollara sadece eski kutulu oyunları bulup satın alabileceksiniz demek. Küçük oyunlar giderek daha nadir ve daha pahalı olacak, korsan en iyi yol olacak demek. Sadece dijital çıkan bağımsız Vita oyunları mesela? Sonsuza kadar yok oluyorlar. Hâlâ Vita'ya oyun yapan firmaların bu beklenmedik duyuruyla düştüğü zor durumsa işin tuzu biberi. Sony yeni PS'lere geri uyumluluk getirse bu durum hiç sıkıntı yaratmayacak ama onu da getirmiyor bir türlü. Teknik bilgim yok konuda ama korsan siteden rom indirip PC'mde oynayabiliyorsam PS4-5'te de bu oyunları çalıştırmak imkânsız olmasa gerek ha?



4 Sony'den can sıkıcı bir haberim daha var. Geliştirici stüdyolarını Team Asobi etrafında toplama gibi garip yeni bir yapılanma içine gireceğini duyurmuştu ve bu durumdan hoşnut olmayan çok sayıda önemli yapımcı Sony'nin altındaki stüdyolardan ayrılmaya başladı. Konsola özel oyun kalitesi düşmez umarım.

5 Ve daha fazla Sony haberi... Ama bu seferki kötü değil (galiba). Sony, dünyanın en büyük dövüş oyunu turnuvası Evo'yu satın aldı. Turnuva PS dışındaki platformlara da açık olmayı sürdürecek. Nintendo "ben Smash Bros. için başka bir şey mi baksam ne yapsam" minvalinde bir açıklama yaptı, Evo'da yer almayı sürdürecek mi henüz belli değil.

➔ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr

6 Discord'un akıbeti gündemdeydi bu ay. Bir yandan hisselerini halka arz edebileceği, bir yandan Epic veya Amazon'a satılabileceği söyleniyor ama en çok ismi geçen şirket Microsoft. 10 milyar dolara Discord'u almak istediği konuşuluyor. Microsoft'un MSN Messenger'ı batırmasını hatırlayan nesildenim ama derslerini almışlardır belki ha?

7 Söylentiler doğruysa bu yılki Call of Duty'i Sledgehammer yapıyor, oyun 2. Dünya Savaşı'nda geçecek ve adı da Vanguard. "CoD 2. Dünya Savaşı'na dönsün" sesleri yeterince karşılık buluyor artık. Acaba 1-2 yıla "bilimkurgu CoD'ları özledik" sesleri de yükselmeye başlar mı ki?



8 Microsoft biraz geç kalmış olsa da bir güzellik yaptı ve multiplayer free to play'leri oynama, grup sohbeti ve multiplayer oyuncu arama sistemi için Live Gold üyeliği gereksinimini yakın zamanda kaldıracağını duyurdu. Free to play oynamak için para vermek neydi ki zaten, kaldırın artık bir zahmet. Bu arada Xbox Live'ın da adı değişti, Xbox Network oldu. Yaw bari Mahmut falan koyun da değiştirmenin bir anlamı olsun, aynısının değişini yapacaksanız niye 20 yıllık kulak alışkanlığımızla oynuyorsunuz?

9 Activision-Blizzard, eSpor departmanındaki yeni yapılanmalar nedeniyle 190 çalışanının işine son verdi. Ha konumuzla alakası yok ama, bu sırada CEO Bobby Kotick, kontrat bonusu olarak 200 milyon dolar aldı.





10 Epic Games, Rocket League'den sonra Fall Guys'ın yapımcısı Mediatonic'i de satın aldı. Fall Guys'ı Steam de dâhil her platformda büyütmeye devam edeceklermiş ama Fall Guys 2 falan çıkarsa sadece Epic Store'a çıkar artık.

11 Bu yıl içinde Switch'in geliştirilmiş bir versiyonunun çıkacağı söylentileri dolandı. "Switch Pro" kod adlı bu yeni konsol, söylentilere göre daha büyük bir ekrana ve dock modunda 4k desteğine sahipmiş. Bütün yeni oyunlar eski Switch'te çalışsın da başka bir şey istemem, yenisi çıkınca eskisi ucuzlar belki.



Elektronik Sporlar Bölüm III: Eğlence mi, yoksa rekabet mi?

Bir video oyununun temel amacı nedir? "Üretici için para kazanmak, oynayanlar için de keyifli vakit geçirmek" şeklinde kısa ve sığ bir tanım yapılabilir mi? Elbette. Yine de işin bu kadar basit olmadığını sektörde yer alan herhangi bir aktör çok rahatlıkla bilir. Bir oyunun tasarımından, piyasaya sürülmesine kadar olan tüm o karmaşık süreçte bile yazılım firmasının kendi ülke ekonomisine ve küresel oyun sektörüne sağlayacağı kümülatif katkı hesap edilemeyecek kadar güçlü bir seviyeye ulaşabilir. Özellikle mobil oyun pazarının da sektörü şekillendirmeye başladığı mevcut dönem içerisinde büyük oyun stüdyoları yeni stratejiler belirlemeye başlıyor. Blizzard'ın efsanevi oyunu Diablo'nun mobil sürümünü duyurduğunda aldığı eleştiri sosyal medyayı sallamıştı. Ancak Blizzard yöneticilerinin yakın geleceği nasıl öngördüğü zamanla daha iyi anlaşılacak. Evet, oyunlar için evde bilgisayar başında ayrılan özel bir zaman dilimi, oyunları daha değerli kılıyor. Peki, oyuncuları hangi sebepten dolayı evlerine hapsediyoruz? Artık herkesin elinde yüksek işlem güçlü akıllı bir telefon varken, gün içerisindeki her boş zaman diliminde insanları oyun dünyasının içerisine çekmeye çalışmak en iyi plan gibi gözüküyor. Önceleri bir hobi olarak değerlendirilen oyun oynama faaliyetleri her gün mücadelenin arttığı, hiçbir maddi ödüle gerek duymadan sadece prestij ve tanınma uğruna farklı bir yöne evrimleştiği bir ihtiyaç türü olmaya başladı. Maslow'un İhtiyaçlar Hiyerarşisi'ni hatırlıyor musunuz? İşte artık bu kavramsal model daha zengin: Fizyolojik ihtiyaçlar, barınma, sosyal ilişkilerin yanı sıra yeni bir boyut eklendi: Oyun oynama...

Hikâye modu mu, yoksa multiplayer mı?

Geçtiğimiz ay Türk eSpor takımı Digital Athletics, PuBG turnuvasında yaklaşık 400.000 dolarlık bir ödül kazandı. Bu vesileyle hem DA takımını kutlayalım, hem de oyun endüstrisi içerisinde önemli bir yer edinmeye başlayan elektronik sporların yakın gelecekte sağlayacağı ekonomik hakimiyete de dikkat çekmiş olalım. Eskiden oyunlardan alınan tatmin, bölüm aralarındaki demoları izlemek, tek kişilik senaryoyu bitirmekten ibaretti ancak artık bu elementlerin değiştiğini görüyoruz. Örneğin artık oyuna giriş veya bölüm arası animasyonları hızlıca geçilebiliyor, doğrudan konuya giriyoruz. Tek başımıza büyük bir haritada yapay zekâya karşı oynamak bizi "kesmeyebiliyor". Günümüzde multiplayer oyunlara olan talebin altında yatan sebepler aynı zamanda değişen oyuncu tercihleri.

Tek veya çok oyunculu olması fark etmeden, oyun oynama dürtüsüne ait bilinçaltımızda yatan sebeplerinin ne olduğunu öğrenmek elbette kolay değil, ancak duygu ve düşüncelerimizin gözlenebilir bir çıktısı olan davranışlarımız üzerindeki değerlendirmeler de hepimize bir fikir verebilir. Peki eğlence için mi oynayacağız, yoksa meydan okumak için mi?

Elbette karışık duyguların oyunculara kattığı deneyimler farklı seviyelerde olabiliyor. Edebiyat, film, tiyatro gibi diğer sanat içerikli alanlarda teoriler bir başlangıç noktası sağlar ancak günümüzde dijital oyunların



RAHATSIZLIK ORANLARI

Bilgisayar veya konsol başında aşırı ekran süresinden kaynaklanan bulanık görme, zayıf duruştan kaynaklanan boyun ve sırt ağrısı, tekrarlayan hareketten kaynaklanan karpal tünel sendromu, uzun süreli oturma ve yüksek kafein ve şeker tüketiminden kaynaklanan metabolik düzensizlik ve internet oyunlarından kaynaklanan depresyon ve anksiyete gibi birçok sağlık sorunu oluşabiliyor. Yapılan bir araştırma, eSpor faaliyetlerine katılan oyuncuların %56'sının göz yorgunluğu, %42'sinin boyun ve sırt ağrısı, %36'sının bilek ağrısı ve %32'sinin el ağrısı yaşadığını ortaya koyuyor. Bununla birlikte, bir rahatsızlığını bildirenlerin sadece %2'si tıbbi tedaviye başvurma eğiliminde. Diğer bir deyişle, rahatsızlıklarını ciddi bir boyuta gelene kadar önemsemiyorlar.



benzersiz etkileşimli doğasını kapsayan çalışmaların varlığı henüz sayı olarak çok az. Aslında bilimsel açıdan keşfedilmeyi bekleyen bir alan olarak da görülebilecek oyun endüstri ve bağlı olduğu tüm branşlar akademik çalışmalar için çok zengin bir maden kaynağı içeriyor olabilir.

Hem "eğlenceli" hem de "ciddi" oyunlarda, oyuncuların ne tür duygular hissetmeye başladıkları konusunda çeşitli tartışmalar mevcut. Elbette daha farklı bir "karma etki" için nasıl tasarım yapılabileceği konusu oyun stüdyosundaki içerik yöneticilerinin işi. Bu anlamda oyuncuları, daha çeşitli zorluklarla başa çıkabilecek araçlarla donatmak, duygu ve hayal gücünün oyun içerisinde daha etkili bir şekilde yer almasını sağlamak zorundalar. Bu kriterleri sağlayan oyunlar yapımcılarına büyük bir finansman sağladığı gibi, dünya çapında bir hayran kitlesi oluşmasını da sağlayabiliyor. Tek mesele, oyun ve birey arasındaki yoğun etkileşimi sağlıklı bir şekilde kaldırabilecek oyuncular yetiştirmek.

Hobi, profesyonel meslek ve bağımlılık üçgeni

Bir hobinin, öngörülemeyen sonuçları olan bir bağımlılığa dönüşmesindeki geçilmemesi gereken sınır sizce neresi? Son yıllarda aşırı oyun oynamanın olumsuz sonuçlarını, yaygınlığını ve ilişkili risk faktörlerini özetleyen farklı oyun bağımlılığı çalışmaları ortaya çıkarken, çevrimiçi oyunlar daha popüler hale gelmeye başladı. Güneydoğu Asya, ABD ve Avrupa'da uzmanlaşmış tedavi merkezlerinin kurulması, artan profesyonel yardım ihtiyacını yansıtan önemli bir gerçek. Özellikle oyun dünyası içerisinde kritik role sahip bir aktör olarak kariyerimize devam edecek isek, buna uygun özel bir akademik eğitim alınması pedagojik olarak temel koşulların başında geliyor. Fiziksel olarak yapılan sporlarda antrenmanların kıymeti ne ise, bilgisayar veya konsol başında gerçekleştirilen ve ciddi bir mental yıpranmayla birlikte fizyolojik güç de gerektiren elektronik sporlar için akademik bir eğitim alınması sporcu sağlığı açısından da değerli hale gelecektir.

Elektronik sporcuları temel alan bir eğitimin içeriğine bakıldığında müfredat eSpor takımlarında gözlem (Müsabaka ve Antrenman) ve süpervizyon uygulamalarını içeriyor. Özellikle eSpor psikolojisi alanındaki seçkin uzmanlarla bilgi paylaşımında bulunup, rekabetin yoğun olduğu turnuva dönemlerinde sosyal ilişki kurma, beslenme, mental ve fiziksel güç gibi konularda güncel akademik müfredat ve uygulamaları, bilgileri öğrenmek artık bir seçenek değil; profesyonel olarak bu işi yapacak oyuncular için bir zorunluluk. Süpervizyon çalışmasıyla da kişisel özelliklerin bilimsel tekniklerle harmanlayarak oyuncuların kendilerine özel kişisel tarzlarını oluşturma imkânı sağlanmalı. Amerikan Psikiyatri Birliği tarafından benimsenen kurallar ve içerik açısından çevrimiçi oyunların kitlesel çekiciliği ve internet oyun bağımlılığı arasındaki korelasyon da dikkat edilmesi gereken başka bir konu. Eğlenmek için oynamak ile aşırı oyun oynamak arasındaki ayrım, geçilmemesi gereken önemli bir çizgi.

Aslında bu yazının başlangıcındaki soruya cevap arayışımız bizi bambaşka noktalara getiriyor. Ama işin özünde "neden oyun oynuyoruz" sorusuna belki de demografik özellikler (cinsiyet, yaş, medeni durum) çerçevesinde bir yanıt aramak gerekiyor. Özellikle de yaş gruplarına göre oyun oynama niyetimiz tamamen farklılaşıyor. Bebekken dünyayı algılamak ve öğrenmek, çocukken hayal gücümüzü geliştirmek ve motor becerilerimizi geliştirmek, ergenlik döneminde keyifli zaman geçirmek ve sosyalleşmek, daha ileriki yaşlardaysa iş farklı boyutlara geçebiliyor ve profesyonel olarak bir iş haline de gelebiliyor. Oyunu oynayanlar ve oyunu hazırlayanlar olarak ikiye ayırabileceğimiz bir yapı içerisinde gerçekleşen etkileşim milyar dolarlık küresel bir ekonomiye dönüşüyor. Bu yazıyla birlikte elektronik sporlara ait dosyayı şimdilik kapatıyoruz. Ancak oyun endüstrisi öyle bir hızla büyüyor ki, yakın bir zamanda elektronik sporların evrimleşerek hangi seviyelere ulaşacağını hep birlikte izleyeceğiz ve tanık olacağız.

Doç. Dr. Erkut Altındağ

Beykent Üniversitesi
İİBF Öğretim Üyesi
erkutaltindag@beykent.edu.tr

Akademik Referanslar:

Cole, T., & Gillies, M. (2021). Thinking and doing: Challenge, agency, and the eudaimonic experience in video games. Games and Culture, 16(2), 187-207.
Doctors of Osteopathic Medicine https://doctorsthatdo.osteopathic.org/ Erişim tarihi: 29.03.2021
Kuss, D. J. (2013). Internet gaming addiction: current perspectives. Psychology research and behavior management, 6, 125.

Olmasa da olur | Gelse de oynasak! | Ölüyoruz reis!

Hayat tuhaf, renkler falan...



GÜLHİS CANPOLAT

LIFE IS STRANGE: TRUE COLORS

İnsan ergen olacağına heyecanlanır mı?

Life is Strange hakkında en sevdiğim şey, sanırım "genç yetişkin edebiyatı" denen türün bire bir oyun versiyonu olması. Genç karakterler, büyüme sancıları, bir yandan kendini bulma çabası, bir yandan nasıl oluyorsa çözmesi 17 yaşında çocukların başına kalan bir gizem, onlara mâni olmaya çalışan yetişkinler falan... Yani lisedeyken falan da severdim bu türü, hâlâ da seviyorum. Nedense bende özel bir yeri var işte bu tür hikâyelerin.

Life is Strange ekibi de bu işi çok iyi yapan bir ekip. Ağır konuları işlemekten kaçmıyorlar. Belki şu aralar etrafta akran zorbalığı, eşcinsellik ve cinsel taciz konularını işleyen daha fazla medya var ama 2015 yılında ilk Life is Strange çıktığında Max ve Chloe'nin hikâyesi türüne çok rastlanan bir hikâye değildi. Yapımcılar her şeyi üstü kapalı, azıcık koklatarak anlatmayı da seçebilirlerdi, ama yapmadılar. Onların cesur anlatımı zaten Life is Strange'i bu denli sevilen ve el üstünde tutulan bir oyun haline getirdi.

Ayrıca sevdiğim bir olay da, stüdyonun ergenlik çağındaki karakterleri öyle genç olmanın nasıl bir şey olduğunu unutmuş insanlar tarafından yazılmış gibi duran klişe tiplemeler değiller. Şimdi, LiS 1 ve 2'yi yapan Dontnod'dan değil ama Before the Storm'la serinin başarısını devam ettirmeyi başaran Deck Nine'dan yeni bir oyun geliyor. Hazır mıyız? Asla. Heyecanlı mıyız? Elbette ki. Vaktimiz var mı? Olacak inşallah.

Hadi bir klasik daha!

Açıkçası True Colors'ın fragmanında ilk gözüme çarpan şey grafiklerin çok çok daha iyi görünmesi oldu. Gerçekten böyle her şey daha berrak, oyun da böyle olacaksa ben çok sevineceğim. Bakması güzel şeyleri seviyorum işte, ne yapayım.

Fragmandan anlaşıldığı üzere True Colors'da abisinin yaşadığı küçük kasabaya taşınan Alex'i canlandırıyor olacağız. Elbette ki başta her şey harika! Abisinin arkadaşlarıyla tanışıyor Alex, kasaba ahalisiyle tanışıyor... Sessiz sakin, kendi halinde bir kasaba.

Ve sonra abisini bir "kazada" kaybediyor.

Bu kazanın bir kaza olmadığı gayet bariz. Alex'in abisinin en yakın arkadaşı da kaza olduğuna inanmıyor. Ve elbette ki, kasaba sakinlerinin içinde bu işi örtbas etmek isteyenler var.

Hele böyle sahnelerde bir de "burası küçük bir kasaba, biz burada insanlarımıza sahip çıkarız" tarzı şeyler söylemiyorlar mı, bitiyorum cidden. Abi evet, küçük kasabanızda ne saklıyorsanız hepsini ortaya çıkaracağım moduna giriyorum hemen. Ve Alex'le birlikte yapacağımız da tam olarak bu olacak.

Ne şimdi benim özel gücüm?

Alex'i baş karakter yapan sadece şekilli şukullu saç modeli değil tabii. Kendisi aynı zamanda çevresindeki insanların duygularını hissedebiliyor, hatta bu duyguların tam olarak neden kaynaklandığını da anlayabiliyor. Fakat, eğer çevresindeki duygular fazlasıyla kuvvetliyse, onun da kontrolünü kaybetmesine ve çevreye zarar vermesine yol açabiliyor.

Bu tür fiziksel olmayan, kolay kanıtlanamayan türden özel güçleri çok seviyorum. Deck Nine'ın da bu gücü gayet etkili kullanacağından hiç şüphem yok. Kasaba sakinlerinin öfkesini, üzüntüsünü, suçluluk duygusunu takip ederek örtbas edilen bu cinayeti açığa kavuşturmak gerçekten çok keyifli olacak bence.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Deck Nine | **DAĞITIM:** Square Enix | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 10 Eylül | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One

BIOMUTANT



4 sene önce Ağustos ayında duyuruldun
Ardından derin bir sessizliğe gömüldün
Just Cause'un yapımcılarından diye ağzımıza bal çaldın
Neredesin be Biomutant

Kimi Zelda'ya, kimi Monster Hunter'a benzetti
Başroldeki rakunu kürküne kadar özelleştirebileceksiniz dendi
2018 dedin olmadı, 2019'a yetişmedi, 2020 geçeli aylar oldu
Neredesin be Biomutant

Oyunun gazı azalınca insanlar da merak etmeye başladı
Experiment 101 'merak etmeyin, muhteşem bir oyun geliyor' dedi
Suçu Biomutant'ın yapısına, büyüklüğüne ve hacmine attı
Neredesin be Biomutant

Kesinlikle mikro ödeme olmayacak denince sevindik
Mercenary sınıfı ön siparişe bağlanınca üzüldük
Son fragmandaki dövüş kombolarını görünce gaza geldik
Neredesin be Biomutant

Nihayet çıkış tarihi 'bir daha ertelenmeyecek' denerek açıklandı
25 Mayıs tarihine şunun şurasında ne kaldı
Yaşam ağacını kurtarma görevine atılmak için tüm rakunlar hazırlandı
Gel artık be Biomutant

ESER

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Experiment 101 | **DAĞITIM:** THQ Nordic | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 25 Mayıs

TOTAL WAR: ROME REMASTERED

Bu ay damdan düşer gibi bir haberle, Creative Assembly'den değil ama Total War'ların Mac, Linux vs. portlarını yapan Feral Interactive'den Rome: Total War'un yenilenmiş versiyonunun çıkacağı haberini alıverdik. Rome'la Total War yer değiştirmiş tabii, Steam kütüphanesinde bulması kolay olsun.

Neredeyse her şeyi doğru yapıyor gibi bu yenilenmiş versiyon. Modellemeler, ışıklandırmalar vs. güzel duruyor, asker tipleri çok daha çeşitlenmiş ve hatta doğdukları bölgenin fiziki karakteristiklerini yansıtıyorlar, birimler dengelenmiş, arayüz mermersi bir tatta yenilenmiş, bazı şeyler çok daha pratik hale getirilmiş... Ve tabii ana oyunun yanı sıra Alexander ve Barbarian Invasion ek paketleri de oyuna dâhil.

Yeni eklenen şeyler de var hatta. Örneğin eskiden oynanabilir olmayan 16 fraksiyon daha oynanabilir hale gelmiş, toplam fraksiyon sayısı 38'e çıkmış. Tabii bu 16'sı diğerleri kadar keyifli olmaz muhtemelen ama eh, hayır da denmez. Ana harita oynanışına eklenen en önemli şeyse yeni tüccar birimleri. Medieval 2 oynayanlar hatırlayabilirler, ek gelir kaynaklarıdırlar.

Bir hoş dokunuş da bu yenilenmiş özelliklerin tamamını açıp kapama imkânınız var. Saf haliyle, sadece yenilenmiş grafiklerle oynayayım derseniz o da mümkün yani. Ha en saf haliyle oynayayım derseniz de bu versiyonun yanında eski Rome da hediye gelecek. Eski Rome demişken bir nüans daha: Oyun 30 dolar (biraz pahalı), TR fiyatıysa 175 TL (yerel fiyat fena değil) ama Steam'inizde eski Rome varsa %50 indirimli alabileceksiniz.

Ha ama söylemeden geçmeyeyim, bu, eski oyunla duygusal bağı olanlar için yapılan bir nostalji paketi. Özenle yapılmış, başarılı bir yenilenme gibi duruyor evet ama eğer eski oyunla duygusal bağınız yoksa yeni Total War'ların yerini alacak bir oyun da olmayacak. Roma dönemi ilginizi çekiyorsa hâlâ en iyi seçenek Rome II olmayı sürdürecek. **ÖMER**





TÜR: Strateji | **YAPIM:** Creative Assembly, Feral Interactive | **DAĞITIM:** Sega | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 29 Nisan | **PLATFORM:** PC

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
30XX (EE)	-	-
Blizzard Arcade Collection	7+	79
Cyber Shadow	7	81
Imperator: Rome (Upd.)	-	-
Little Nightmares 2	8	83
Nioh 2 - The Complete Edition	8+	86
Olija	8	77
Persona 5 Strikers	8+	84
The Medium	8	75
Tohu	6+	77
Train Station Renovation	7	-
Valheim (EE)	-	-
Yakuza Remastered Collection	7+	87
Zoo Tycoon: Ult. Animal Collection (GKN)	7	70

**Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.*



İNCELEMELERDE BU AY





OGZ TAKIMI

İHSAN C. ASMAN



Vallahi bir önceki OGZ Takımı yazısında pandeminin beni öyle çok da etkilemediğinden bahsetmiştim ama benim gibi evcimen bir adam için dahi eşik çoktan aşıldı sanırım. Sıkıldım yahu, sabah kalkıp akşama kadar çok benzer şeyler yapmaktan, minimum sayıda insan görmekten, o sırada da ufaktan strese girmekten falan. İşin kötü kısmı bu ay ders vermeye başladığımdan oyunlarla da aram çok yok, zaten vaktim olsa da içimden pek gelmiyor oynamak. Daha ziyade şöyle fazla bir bilişsel aktiviteye sokmayacak, PES yahut bir iki el atıp çıkabileceğim Worms Rumble gibi oyunları tercih ediyorum. Neyse ne demişler, en kötü günümüz böyle olsun.

SAYILARLA

11
Steam'de Worms WMD ve Worms Armageddon oynama sürelerim arasında kalan saat farkı.

3,9
Steam'de son 2 haftada oyun oynamaya ayırdığım -saat cinsinden- süre.

1040
Gelen kutumda biriken e-postalar toplamı.

ÜÇ ÖNERİ

- **VAMPIRE: COTERIES OF NEW YORK:** WoD ve görsel roman sevenler için olmazsa olmaz bir yapım.
- **HUE:** Renklerle bulmaca çözdüğünüz tatlı mı tatlı oyun.
- **NIER: AUTOMATA:** Epey geç kaldım oynamak için ama geç olsun güç olmasın. Hazır Replicant da geliyor. Mis.

ÖMER AKDAĞ



Dışarı çıkma imkânım ve sebebim varken yine de çıkmadığım, beynimin marula dönüşüp IQ'mun suyun donma derecelerine yaklaştığı bu ayda bir de çok lazımmış gibi geçmişimle kafayı kırdım. Ne kadar çok konuda ne kadar uzun süreler kendimi geliştirip bir şeyler üretmeye çalıştığımı ama %50 kendim %50 başka şeyler nedeniyle hiçbirinden doğru düzgün sonuç (para) elde edemeyip yine aynı noktaya döndüğümü düşündüm. Rocky'nin oğluna dediği gibi: "Kimse hayat kadar sert vurmaz ve yere düştüğünde orada kalıp 'bunun yüzünden oldu, şunun yüzünden oldu' diye birilerini parmakla göstermek değil olay." Ama bazen de, bir Yiğit Özgür karikatürü var, oradaki gibi hissediyorum: "Serseriliğe ayırdığım vakit kadar derslerime de ayırdım, yine olmadı anne...", "S.ktiret madem, gafa yok demek ki..." Neyse, "dibe vurduysak ne olmuş, elbet çıkarız" demişler.

SAYILARLA

365
Toplam Total (heh) War Warhammer 1 ve 2 oynama saatim.

0
Çok Zor'da Vortex Campaign kazanma sayım. Kafayı yiyeceğim.

1
Son 1 yıldaki gereksiz teknoloji masrafım (bluetooth ampul :))

ÜÇ ÖNERİ

- **TOTAL WAR: WARHAMMER II:** O fareler o dünyayı ele geçirecek arkadaş!
- **PILLARS OF ETERNITY II:** İlki kadar güzel değil diye bir soğutmuşlardı baştan ama yanlışmışlar! İlki kadar güzelmiş!
- **RIMWORLD:** Yemeğini masada yemediği için depresyona giren kolonistlerinizi diğer kolonistlerinize yedirebiliyorsunuz.

IT TAKES TWO

İki bile az bence

ALİ SEZGİN

Evlilik gibi büyük kavramlar beni çok korkutuyor. "Ya 'doğru insan' konusunda yanılırsam?", "Ya sonra pişman olursam?" gibi soruları yaşayıp görmeden cevaplandırmak mümkün değil çünkü. Bozulan bir evliliği konu alan *It Takes Two*'nun, beni ileride yuva kurmaya ikna eden oyun olmasınıysa sadece evrenin ironilerden keyif almasıyla açıklayabiliyorum.

Başarısız evlilik ve daha önemlisi çıkmaza giren bir arkadaşlık sorunu, *It Takes Two*'nun ana konusu olsa da ortada öyle karanlık bir atmosfer yok. Oyunun ana karakterleri Cody ve May. Kendileri yakın zamana kadar oldukça mutlu bir çiftler. Öyle ki Rose isimli fazlasıyla sevimli bir çocukları bile var. May'in işlerinin artması ve Cody'nin de sorumluluklarından kaçmaya başlaması, ilişkilerinin yürümesine mâni oluyor ve boşanma kararı alıyorlar. Rose bu durumu iyi karşılıyor gibi gözükse de Aşk kitabının yazarı Dr. Hakim'den yardım istiyor. Kitabın ve Dr. Hakim'in büyülü varlıklar oldukları, Cody ve May'in bir anda oyuncak bebeklere dönüşmeleriyle ortaya çıkıyor.

TUT!!--masam düşüyordun

Oyuna başladığınızda, May ve Cody kendilerini evin dışında barınakta buluyorlar ve olayın şokunu atlatır atlatmaz amaçları May'e ulaşmak oluyor. Oyun yaklaşık 10 saat sürüyor ve neredeyse her türden oynanış elementi barındırıyor. İlk bölümlerdeki barakada elektrik devreleriyle uğraşırken bir anda bir oyuncunun çekiç kullandığı diğerinin sağa sola çivi atabildiği bambaşka bir oynanış elementine geçiyor. Oyun döngüsü o kadar garip ki buna döngü demek bile doğru olmayabilir. Oyunun başından sonuna kadar geçen sürede birbirinin taklidi olmayan sayısız özgün deneyim yaşamış oluyorsunuz. Bu durum elbette bir oyun eleştirmeninin kâbusu olma potansiyelini taşıyor. Hangi oyun tarzını, hangi temayı oturup eleştireceksiniz ki? Biri kötü olsa bile (ki değil) hemen ardından 20 tane eğlenceli içerik geliyor.

It Takes Two'yu karşılaştırmak için en güzel örnek Hazelight'ın bir önceki oyunu *A Way Out* sanırım. Çok iyi oyundu ama önemli bir farklılığı vardı: Fazla sinematik bir deneyim üzerine kurulu oluşuydu. Ciddi bir oyun olarak platform öğeleri neredeyse yoktu, tempo düşüktü ve çoğu zaman hikâye oyunun kendisinin önüne geçiyordu. 3 dakika yürüdükten sonra kendinizi bitmek bilmeyen bir ara sahnenin içinde bulabiliyorsunuz. Doğal olarak bu kadar statik bir deneyimi tekrar tekrar farklı arkadaşlarla oynamak çok da mümkün değildi. *A Way Out*'u bir kez oynadıktan sonra bütün hikâye ve sürprizleri görmüş oluyordunuz.

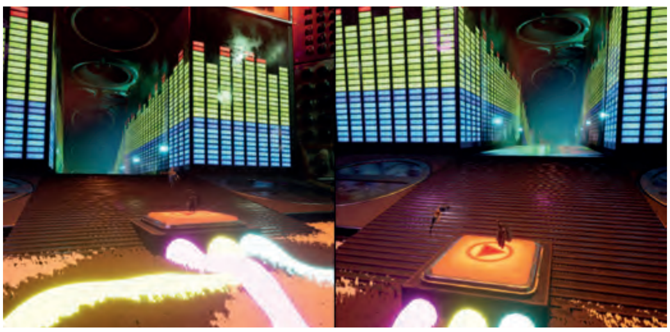
Her şeyin oyunu!

It Takes Two kesinlikle böyle bir oyun değil. 10-11 saatlik oyun süresiyle hem fazlasıyla uzun hem de kendini tekrar etmiyor. Bitmek bilmeyen gerçek zamanlı, aynı tuşa 1000 kere basmalı ara sahneler burada yok. Onun yerine platform öğeleri önde ve bulmacalar da her bölümde değişiyor. Oyunun ana hikâyesi o kadar çok yerde geçiyor ve dönüp dolaşıyor ki, bulmacaları ezberleyip sonraki oynanışta avantaj sağlama gibi durumlar da mümkün değil. "E peki ne yapıyorlar bu oyunda?" diye sorarsanız, inanın bunu açıklamak kolay değil. Oyunun %30'unda basit atlamalar ve zıplayışlarla uğraşıyorsunuz. Kalan %70'se bölümün kendisine göre değişiyor. Bazen çekiç ve çivi alıp duvarda zıplanma noktaları oluşturuyor, bazen koca bir arenada kendinizi kanıtlıyor, bazense dev bir sincap ve insanın savaşında ya sincap dövüyor ya da platformu sabit tutmaya çalışıyorsunuz.

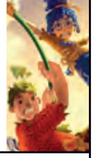
Gemi sürmekten uçak uçurmaya, sincap dövmekten uzay istasyonunda duvarlarda yürümeye kadar sayısız aktivitenin tek



Yeterince fındık şurubu ve kibrit tabancayla oluşacak patlama boylarını aşacaktır.





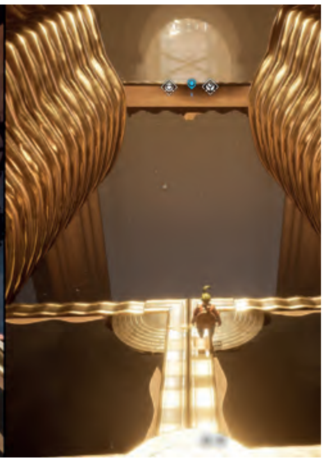


Bir alana bir bedava!

"Ortaklaşa oynama" kavramı doğal olarak ikinci bir oyuncunun gereksinime işaret ediyor ve bu konuda kolaya kaçmak mümkün değil. Yani ben yapay zekâyı koluma takarım ederim diyorsanız bunu unutabilirsiniz. It takes Two'yu oynayacak ikinci bir arkadaş bulmak konusunda sorun yaşayacağınızı düşünüyorsanız, içiniz rahat olsun. Oyunu iki kişi oynayabilmek için bir kişinin satın alma yapması yeterli. Diğer oyuncu kendi sisteminden misafir paketini indirerek davet sonrası oyuna girebiliyor. Elbette aynı evde birden fazla oyuncu barındıracak kadar şanslıysanız tek ekrandan da It Takes Two'yu deneyimlemek mümkün. Ben şahsen It Takes Two'yu Oyungezer'in Twitch yayınlarından hatırlayabileceğiniz Melisa'yla oynadım ve aynı odada güle oynaya oynamanın en ideal yol olduğunu düşünüyorum. Elbette internet üzerinden oynamak da keyifli ama saçma sapan hatalardan sonra göz teması kurmak veya Cody'nin yaptığı bayat esprilere anında gülebiliyor olmak her şeyden değerli.







Oyundaki oyunların tamamı ortaklaşmak üzerine yapılmış. Atari oyunlarında da durum farklı değil.

ortak paydası var: O da birlik olmak. Platform bulmacalarının ve beraberinde gelen mekaniklerin çoğu tek başına tamamlaması mümkün olmayan tasarımlara sahip. Geminin silindir pervanelerini yönetirken mesela bir oyuncunun diğerini mutlaka yönlendirmesi gerekiyor. Bir oyuncunun aktive ettiği platforma yakın olan diğer oyuncunun atlaması, açılan platformlarla birbirlerine yollar açabilmek gibi çok sayıda orijinal fikir var. Sadece aklıma gelenleri saysam bile liste inanın uzayıp giriyor. Silahlı aksiyon bölümlerinde bile biraz koordinasyon gerekiyor. Bir oyuncu yapışkan ve yanıcı maddeyle düşmanları durdururken, diğer oyuncu o maddeyi patlayıcı oklarıyla havaya uçurabiliyor.

It Takes Two birazcık karanlık bir konu izliyor olsa da hem çiftin sevimli atışmaları hem de oyunda gerçek anlamda tehdit olmaması oyun deneyimini çok daha gayri ciddi bir alanda tutmayı başarıyor. Her ne kadar platformlardan düşerek veya yeterince hasar alıp "poflamak" mümkün olsa da, ölen karakterler son güvenli noktalarında tekrar oluşuyorlar. Bu sayede oyun sizi risk almak için cesaretlendiriyor, normalde çıkılamaz gibi duran yerlere çıkmanızı ve bunu denerken ölmenizi istiyor. Gezmenin de ödülleri yok değil hani; iki oyuncunun birbirleriyle kapıştıkları mini oyunlar veya başarımlar için yapılması gereken zorluklar da oyunun ömrünü arttıran etkenlerden.

Biraz da koordinasyon

It Takes Two'nun en büyük sorunu da aslında adında saklı. *A Way Out*'u oynamak için oyunlarda iyi olmak veya en azından gamepad'i az çok kullanabilmek gibi şartlar yoktu. Buradaysa milimetrik kararlar gerektiren ve tuşların konumunu ezberlemeyi şart koşan anlık bulmacalar yok değil. Bir testereyi kıl payı kaçırmak için son anı beklemek veya kaçan objeyi yakalamak için kamerayı sürekli olarak hareket ettirmek gibi hareketler kolay sayılmazlar. Bu yüzden hiç oyun oynamamış veya oyun kültürünü tanıtmayı düşündüğünüz bir arkadaşınız/sevgiliniz varsa bu oyun onlara bir tık fazla gelebilir. Eğer partneriniz oyunlara bir tık daha hakimse alacağınız zevk hem oyunun temposunu koruması hem de sürekli olarak geride kalan "eşinizi" beklememeniz adına daha olumlu. Aslında bu bile yeterli değil çünkü çok fazla oyun türünü kopyalamış *It Takes Two*. Hepsi bir anda gelmese de Cody ve May kılıktan kılığa girerken, zorlanacağınız veya oyunu adeta durduracak kadar takılacağınız bir oyun modu mutlaka oluyor.

Bu kadar çok farklı oyun mekaniği olunca ister istemez bazılarının iyi işlememesini veya en azından diğerleri kadar eğlenceli olmamasını bekliyorsunuz değil mi? İnanın bana ben de çok garipsedim ama bu kesinlikle yok. Hikâye çok önde olmasa da eğlenceli diyaloglar var ve farklı oynanış elementlerinin tamamı eğlenceli. Oyun fikrinden sıkılsanız, ortam değişiyor, ortam sıkmaya başladığındaysa kendinizi bilinmezlerle dolu yepyeni bir dünyada buluyorsunuz.

It Takes Two oyuncuların gözünü korkutacak kadar içeriğe ve farklı oyun tarzına sahip çok ama çok özel bir oyun. Bana sürekli olarak harika ortamlar ve yeni oyun tarzları sunan ancak uykum gelince bırakabildiğim (hatta o şartlar altında bile devam etmek için yalvardım) bir oyunu uzun süredir oynamamıştım. İleride oyun tarihi konuşulduğunda bu yıllardan akıllarda kalacak önemli eserlerden biri olacağından şüphem yok.

+

- İçinde çok sayıda harika oyun taşıyan bir nar adeta
- Ortaklaşa oynama çok keyifli
- Harika manzaralar ve ilginç karakterler

−

- Oyunlar hâkim olmayan biri için iyi bir başlangıç noktası değil
- Arada diğerleri kadar iyi olmayan 1-2 bölüm var

9+

Son Karar

Oyun sektöründe riskli ve iyi fikirlerin başarılı olabileceğinin en büyük kanıtı.

TÜR: Platform | **YAPIM:** Hazelight | **DAĞITIM:** Electronic Arts | **DİJİTAL İNDİRME:** 280 TL (XBL, PSN, Steam)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** ittakestwo.fandom.com

PARADISE LOST

İnsanlık halinin kısa bir özeti: Cenneti bul, cenneti yitir

ONUR KAYA

Fazlasıyla iddialı bir isme sahip olan *Paradise Lost*, İkinci Dünya Savaşı'nın 20 daha devam ettiği bir post-nükleer alternatif tarih senaryosu. Bir zamanların Polonya'sı olan çorak topraklarda yakın zamanda biricik annesini kaybetmiş 12 yaşındaki Szymon'ın rolüne bürünüyor, Nazi yadigârı devasa bir yeraltı sığınağını keşfe çıkıyoruz. Elimizde annemizle beraber bir başka adamın fotoğrafı, gittikçe daha derinlere inerken Ewa isimli bir kızla iletişim kuruyoruz. O noktadan itibaren de yeni yoldaşımızla bir araya gelmeye ve bu gizemli adamın babamız olup olmadığını, sığınakta neler yaşandığını öğrenmeye çalışıyoruz.

Kaplumbağalara özenen bir garip çocuk: Szymon

Oyun her anlamda sapına kadar bir yürüme simülatörü. Etrafta yürüyüp hikâyenin gizemlerini açık etmesini seyretmek dışında yaptığımız tek şey etrafa serpiştirilmiş notları okumak. Başka da bir şey yok oynanış namına ve bu türün özelinde olmasına gerek de yok. Ancak yapımcılar öyle bir telaşlanmışlar ki hata-kaza koşma simülatörü falan yaparız diye, karakterin yürüme hızını iyiden iyiye düşürmüşler. Sonuç olarak oyunun temposu acı verici bir hal almış ve oyunumuzun en büyük kusuru da bu. Olur da bir noktada geldiğiniz yöne geri dönmeniz falan gerekirse veya alternatif yolları da notlar, günlük sayfaları vesaire için kolaçan etmek isterseniz periyodik olarak öfleyip pöfleyeceksiniz.

Pek bir hafif olan oynanışı aradan çıkardığımıza göre elimizde oyunun hikâyesi kalıyor. Hâlihazırda zaten 3.5-4 saat kadar süren bir oyun *Paradise Lost* ve oynanışının yanında anlatımı da yavaş. Başta bölük pörçük geriye sarmalarla çok da orijinal veya ilgi çekici olmayan kısımlarını açık ediyor, akabinde sonlara doğru bunların aralarını daha güzel şeylerle doldurmayı beceriyor. Yavaş ve pek ilginç olmayan kısım yaklaşık olarak oyunun ilk yarısı. Bu ilk yarı Szymon'un yürüyüşünün yavaşlığı yüzünden epey sıkıcılaşabiliyor. İçinde dolandığımız yeraltı sığınağının tasarımına giden muazzam emeğin ortaya çıkardığı detaylı çevre o noktada ilginizi canlı tutabilecek tek şey. Görsellikten keyif almayan ve oyuna herhangi bir araştırma yapmadan göz atan olası bir kesimin oyunu burada bırakması ihtimali hiç düşük değil. Öte yandan siz bu yazıyı okuyarak bu kümenin dışına çıkmış bulunuyorsunuz, benim tavsiyem: Sabredin. Eğer zevkleriniz benzeşiyorsa oyunun anlattığı hikâye hoşunuza gidecektir, benim gitti. Temposu değişmese bile sürükleyiciliği artan ve nihayete erişinde insana bir şeyler hissettirebilen bir hikâye Szymon'unkisi.

Soğukta elleri donmuş bir garip çocuk: Szymon

Unreal Engine 4'le yapılan oyun, önceki paragraftan da anlayabileceğiniz üzere durağan haliyle güçlü bir görsellik sunuyor. El emeği göz nuru mekânları yine sonlara doğru iyiden iyiye göz ziyafeti sunmaya başlıyor insana. Bu görselliğin yegâne noksan kaldığı taraf pek az olan animasyonlar; bir yerlerden bir şey alırken karakterimizin hareketlerinde bir odunluk göze çarpıyor. Bunun yanında performans da çok iç açıcı değil ama sanıyorum biri hata yüzünden böyle. Çünkü oyunun genelinde beklediğim seviyede performans alırken sonlara doğru girdiğim 1-2 mekânda, anormal bir doluluk veya detay seviyesi olmamasına rağmen kare oranı 20'lere çakıldı ve o şekilde kaldı. Bunun dışında 1-2 çakılmayla da karşı karşıya kaldım ama düzeltilemeyecek şeyler olduklarını sanmıyorum. Bu yüzden *Paradise Lost*'u türün sevenlerine tavsiye etmekte bir sakınca görmüyorum, pek de ucuz zaten.

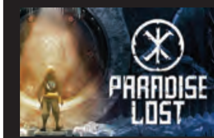
+

- Sonlara doğru kıvamını bulan senaryo
- Güzel görsel tasarım, detaylı çevreler

−

- Karakterimizin çok yavaş yürümesi
- Yer yer kare oranının çakılması

7



Son Karar

Etkileyici bir sona sahip bir başka safkan yürüme simülatörü.





TÜR: Yürüme Simülatörü | **YAPIM:** PolyAmorous | **DAĞITIM:** All In! Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-162-pl

HARVEST MOON ONE WORLD

Tek dünya, tek millet, tek sebze

ALİ SEZGİN

Eğer bir oyun yapımcısı olarak üzerinde çalıştığım oyun türünü seçme şansım olsaydı tercihim muhtemelen rekabetin az olduğu bir tür olurdu. Şu an kimsenin futbol oyunu yapmıyor olmasının bir nedeni var mesela; lisans sorunlarını falan aşsanız bile, piyasada 20-30 yıldır futbol oyunu yapan iki firma var ve bu adamların yıllardır biriktirdiği bilgi karşısında kimsenin şansı yok. *Harvest Moon*'un tam anlamıyla olmasa da pek çok yönden doğrudan *Animal Crossing*'e rakip olduğunu düşünüyorum. *Harvest Moon: One World*'ü beğenmememin bir nedeni de bu aslında; elimde *Animal Crossing*'deki gibi güzel, yaşayan, canlı bir dünya varken, Nintendo DS döneminde oynayıp sevdiğim oyunun biraz daha iyisi yetmiyor bana artık.

Hobi bahçesi cinneti

Oyunda insanlık bir anda sebze bilgisini tamamen kaybediyor ve dolayısıyla çiftçilik kavramının içi büyük oranda boşalıyor. Oyundaki karakterimiz büyülü bir şekilde bitkiler hakkında bilgisi olan az kişiden biri, dolayısıyla dünyanın farklı bölgelerini gezerek tarımı yeniden canlandırmak ona kalmış. *Animal Crossing*'de binlerce içerikten biri olan çiftçilik, *Harvest Moon*'un ana elementi olarak karşımıza çıkıyor. Tohumlar ekmek, onları geliştirmek ve hepsinden önemlisi verilen görevleri yerine getirerek toprak ruhlarını bulmaya çalışıyoruz. Oyunun kendisi öyle aman aman derin değil. Bitki büyütmek aynı ilkokulda öğrendiğimiz gibi işliyor. Ekiyor, suluyor ve topluyoruz. Oyun görevler üzerinden işliyor ve genelde bölgedeki çiftçilerin taleplerini yerine getirmeye çalışıyoruz. Bunlar bitmiş ürünler istiyorlar dolayısıyla o ürünü tohum olarak değil, yetiştirip büyüterek satmak gerekiyor.

Oyunda tohum bulmanın tek yolu hasat ruhlarını bulup onların düşürdükleri tohumları toplamak. O yüzden ne zaman bir görev alsam boş bölgelerde gezerek ruh toplamaya çıktım. Ruhlar da her zaman istediğiniz tohumları vermeyebiliyorlar, dolayısıyla görevi yapmak bazen şansa bile kalıyor. Bu boş alanları gezmek zaten sıkıcı, bir de üstüne yürümeyi dayanıklılık sitemine bağlamışlar. Yani ruh arayayım derken yorulup iptal olma durumunuz da var.

Ölü bitkiler, ölü ruhlar

Yazdıklarımdan oyunun görev döngüsünden keyif almadığımı anlamışsınızdır. Ama benim asıl sorunum daha çok dünyanın çok hissiz olmasında. *Animal Crossing*'de de yerden deniz kabuğu, ağaçtan dal vs. topluyoruz yani. Bu tarz oyunları oynanabilir kılan o yaşama hissi *Harvest Moon*'da neredeyse hiç yok. Öyle ki oyundaki karakterlerin yarısının ismi "Kızgın Adam", "Uzun Adam" gibi içi boş sıfatlar. Şu an kıyasladığım zaman hem *Animal Crossing* hem de *Stardew Valley* gibi oyunlar o yaşayan ortam kafasını daha iyi veriyor. Evlilik örneği vereyim mesela; evlenmek istiyorum ama oyun buna istenilen noktaya henüz gelmediğim için izin vermiyor. Bu konuda sorun yok ama en azından oyuncuya bunu yansıtmak konusunda biraz daha dikkatli davranabilirlermiş. Dönen jenerik cevapları anlayıp, şifresini çözmeye çalışmak bana baya garip geldi açıkçası.

Harvest Moon: One World'ün farklı doğa ortamları haricinde beni çeken bir yanı olmadı. Çünkü oyun bana onu umursamam için neredeyse hiçbir şey vermedi. Görev alıyorum ve yapamazsam dünya değişmiyor. Karakterlerle anlamlı bağlar kuramıyorum. En önemlisi dünya bende onu gezme veya anlamlı bir şekilde değiştirme hissi uyandırmıyor. Belki bundan 10 sene önce ortalama bir not alacak *Harvest Moon: One World*, bu haliyle sene içinde oynadığım en ortalama altı oyun olarak listemde yerini alıyor.







Oyunda isimli karakter görürseniz bilin ki bir aşk potansiyeli var.

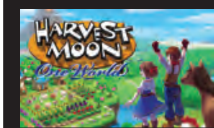
+

- Farklı dünyalar olması ilginç olmuş
- Bitkileri birleştirip farklı ürünler üretebilmek ilginç bir fikir.

−

- Yürürken bile işleyen dayanıklılık çizgisi
- Görsel olarak çok sıkıcı duruyor
- Oyun yaşıyor hissi vermiyor
- Bitki büyütmek keyifli değil

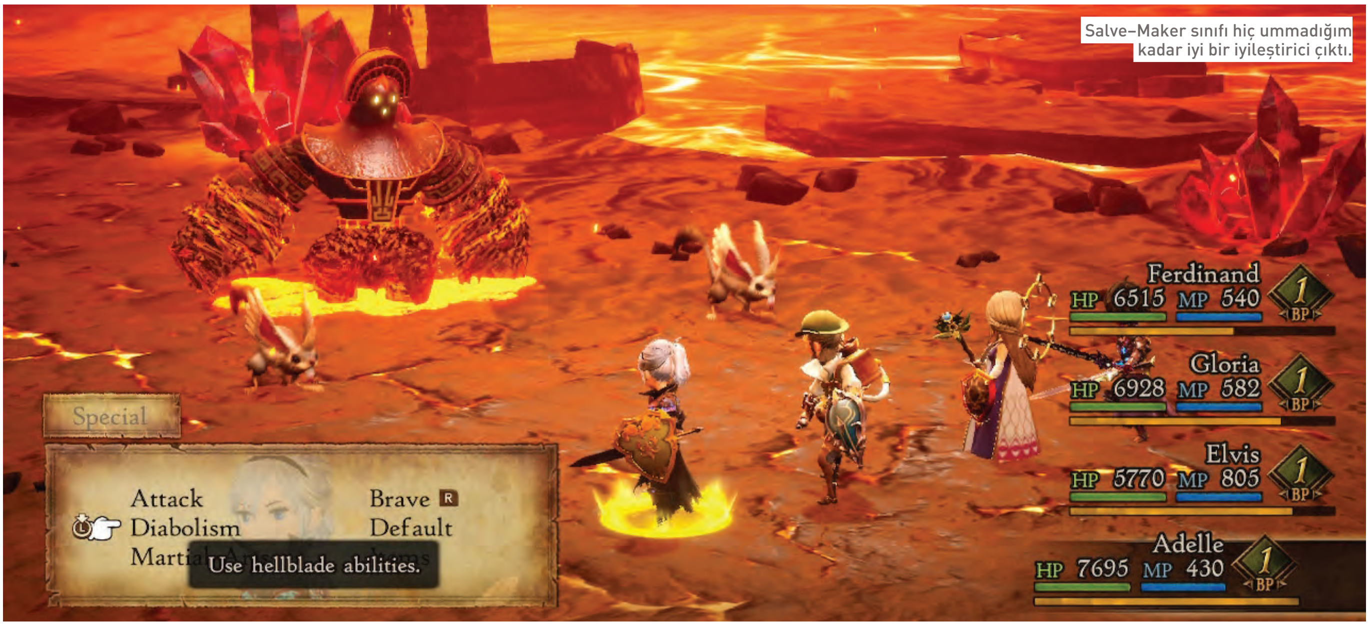
4



Son Karar

Harvest Moon: One World'ün oyuncuları başında tutmak için, dünyayı hem daha yaşanır göstermesi hem de yaşanabilir yapması gerekiyormuş. Olmamış.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Natsume | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 $ (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 3+
DAHASI İÇİN: harvestmoon.fandom.com



Salve-Maker sınıfı hiç ummadığım kadar iyi bir iyileştirici çıktı.





Yine yeşil çayırlarda aynı uyuz orklar.

BRAVELY DEFAULT II

İkinci iş olarak ne yapıyorsun?

EREN ERYÜREKLİ

İlk Final Fantasy çok küçük bir ekip tarafından ama büyük hayallerle yapılmıştı. O büyük hayaller gün geldi adamların dimağının ötesine bile geçti ama ilk oyundaki o dört kahramanın yaptığı efsanevi yolculuk hiç unutulmadı. Klasik *Final Fantasy*'lerin ruhunu yaşatmayı hedefleyen *Bravely* serisi de hep o dörtlünün yani Işığın Kahramanları'nın ekseninde dönmüştü, yeni oyun da farklı değil pek. Ama özellikle *Bravely Second*'dan sonra birazcık tökezliyor gibi kendisi.

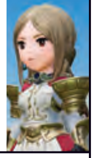
Meslek sahibi olmak kolay değil

Öncelikle bu oyunun daha küçük bir stüdyo ve bütçeyle hazırlandığını belirtmek gerek, tekrar tekrar gidilen mekânlar, aynı düşmanın laciverti durumu, bol grind ve önceki oyundaki 30 meslekten burada 24'e düşmeler hep bu bütçesizliğin işaretleri.

Oyun 3DS'ten Switch'e geçerken grafiksel olarak ilerleme kaydedip Unreal motorunu kullanmış ve görsellik gayet tatminkâr duruyor. Lakin bu bol efektli, güzel ışıklandırmalı görseller yeterli düzeyde kullanılamamış ve örneğin ara sinematikler odun gibi dümdüz dururken savaş ekranları ve mekânlar da efektler haricinde biraz cılız kalmış. Ha denebilir ki oyunun görsel tasarımı böyle, kabul fakat savaş sahnesinde hepi topu 3-4 asker göstermek de ya zamansızlıktan ya da bütçesel sebeplerden olsa gerek.

Konu olarak ilk *FF*'te ne varsa burada da aynısını buluyoruz aşağı yukarı. 4 tane elementi simgeleyen kristallerimiz var yine ve dört kahraman bunları bir araya getirip dengeyi yeniden kurmak için mücadele veriyorlar. Ama ne ana karakterimiz ne de diğer üçü yazım ekibinin tüm çabalarına rağmen akılda kalıcı değiller ki aslında öyle de olmalılar zira onlar aslında birer avatar, yani vereceğimiz mesleklere göre her şekle girebilen içi boş simgeler sadece. Örneğin ilk *FF*'te de buradakine benzer Red Mage, Warrior, Monk gibi meslekler vardı ve isimsiz karakterlerimizi bunlara atardık. *Bravely Default II*'yse bu meslekler konusunda oldukça gelişkin bir yapım, seçebileceğimiz 24 meslek var ve bunları alıp birbirleriyle kombine ettikçe ortaya sayısız enteresan build çıkartabiliyorsunuz.

Örneğin White Mage iyileştirme büyülerinde oldukça etkili bir meslek, siz arada bir yerde Beastmaster'ı 10. seviyeye getirebilirseniz harcadığınız büyü puanlarını %20 azaltan bir yetenek alıyor, oraya Pictomancer'ın dayak yedikçe büyü kazanma özelliğini de eklerseniz neredeyse sınırsız bir büyü puanı havuzuna kavuşuyorsunuz. Hakeza Berserker ve Monk'un yetenekleri de bayağı iyi paslaşıyor veya Hellblade'in



Geleceğin mesleği hırsızlık

Ben bir oyunda bu kadar ayarı kaçık bir meslek görmedim arkadaşlar. Yok yani. Adam sırf canavarların malını mülkünü değil yaşam ve büyü puanlarını da çalıyor, ayrıca oyundaki en hızlı ve kritik hasarı yüksek olabilen meslektir kendileri. Ama Godspeed Strike adındaki saldırıları onları asıl önemli ve ayarsız kılan noktaları. Bu saldırı rakibe atıyorum 2500 puan hasar veriyor ama rakibin sırasında bu 2500 hasarı tekrar veriyor. Neden?

Dolayısıyla ful Bravery alıp dört hamle bu saldırıdan yaparsanız bir seferde 10k hasar vurup üstüne bir 10k da adamın sırasında bedavadan vuruyor oluyorsunuz. Buna bir de Hallblade'den gelen 9999 üstü hasar vurmayı, MP Saver'ı ve Dual Wield'ı dâhil edip Freelance'ın Late Bloomer özelliğini kullanarak gelen ekstra stat puanlarını da eklediniz mi canavar oluyor adam canavar. Dört hırsızla girdiğiniz son boss savaşından 2-3 dakikadan çıkıyorsunuz yani, öylesine hile gibi bir şey bu meslek. Bir ay geçti halen düzeltilmedi, kullanıp kullanmamaksa size kalmış tabii ki.



Ara sahneler de böyle işte, mizansen olarak güzel ama aksiyon sıfır.

hasar sınırını kaldıran özelliğini alırsanız en güçlü boss'lar bile birkaç dakikada tası tarağı toplayıp önünüzden çekiliyorlar. Tabii tüm bu meslek özelliklerini almak zaman isteyen bir iş ve orada da JRYO'lardaki korkulu rüyamız grind batağına düşüyoruz ister istemez.

Bak grind yapma demiyorum ama az yap şunu

Oyun neyse ki eskileri gibi rastgele savaşlar sunmak yerine haritada düşmanları bize gösteriyor ve onlarla kavga etme seçimini bize bırakıyor. Ama ilerlemek için de mecbur dalacaksınız abilere ve kazandığınız Meslek puanlarıyla önemli işleri öğrenmeniz epeyce zaman alıyor. Bu noktada belli türde yaratıkları yemleyebiliyorsunuz ve tek seferde 3-4 dalga düşmana karşı savaşıp çok daha yüklü ödüller kazanabiliyorsunuz. Lakin bu yemler de öyle kolay kolay bulunmuyor, o yüzden bir kez ortaya attığınızda doğru yerde kullandığınıza emin olun.

Dövüşler eskiden de olduğu gibi sıra tabanlı ve bu seriye özel bir Brave ve Default seçeneğimiz var. Brave tek seferde 4 hamle yapmanızı sağlıyor fakat dövüş bitmezse -3 puana düşüp hamle sıranızın dolmasını bekliyorsunuz. Default'sa o elde pas geçip puan biriktirmenizi ve 3 sıra sonra 4 hamle yapıp sonrasında kayıpsız şekilde devam etmenizi sağlıyor. Yani ikisi de bir risk ödül sistemi ve duruma göre ikisi de gayet kullanılası.

Ama hakkını yemeyelim özellikle boss savaşları gayet keyifli ve satranç gibi derin derin düşünmem gerekti bazılarında. Zaten bu boss'ları keserek Asteriks denen taşları topluyor ve meslekleri ediniyoruz aslında. Bahsettiğim 24 mesleğin 21'i hikâye esnasında size geliyor, 2 tanesi de yan kart oyunundan ve bir görev dizisinden gelirken son ve en güçlü gizli meslek oyunun gerçek sonunu görmeye yeltenirseniz bulabileceğiniz bir konumda. O kadar ilginç bir meslek ki bu, oyunu oynadığınız saate göre hasar veren bir beceri bile mevcut, yani ilk iki finali görüp pes etmezseniz ödülünüz de büyük oluyor. Hani evet, oyun hikâye ve karakterler anlamında biraz kısır kalsa da oynanış ve taktiksel derinlik açısından gerçekten müthiş kotarılmış. Tüm ekibinizi TAMAMEN kendi oynayış stilinize göre tasarlayıp roller vermek muazzam keyifli ve grind yapsanız da sürekli yap boz gibi ekibi geliştirdiğiniz için çok da koymuyor açıkçası. İsterseniz Berserker, Swordmaster, Dragoon ve Monk gibi savaşçılardan bir ekip kurun, isterseniz herkes büyülerde uzmanlaşsın, hemen her ekibin oyun evreninde gideri var. Ama bir Thief mesleği var ki resmen hile gibi çalışıyor, onu buralardaki kutudan okuyabilirsiniz.

Nostalji sırayla yenen bir yemektir

Son kertede oyun kötü değil, oynanır. Ama sabrınız ve zamanınız varsa ve de öyküden çok beklentiniz yoksa oynanır. Ben 78 saat gömdüm, daha fazla da gömülür her şeyi yapayım edeyim derseniz, orası size kalmış. Ama eski tip JRYO'ların havasını özleyenler *Dragon Quest XI*'den sonra düşünüyor olmalı *Bravely Default II*'yi. Switch oyunlar açısından altın zamanlarını yaşarken araya sıkışmayı iyi becerdi bu oyun doğrusu ve açlığımızı giderdi bir nebze ama gelecek ay bu sayfalarda inceliyor olacağım *Fantasian* ve *Monster Hunter: Rise*'ın yanında hafif kalacaktı belli ki. Bol nostaljili, bol seçenekli, müzikleri ve görselliği sürükleyici bir JRYO istiyorsanız alın derim, uzun süre oyalayacaktır.

+

- Taktiksel derinlik ve değişken oynanış
- Mesleklerin hemen hepsi çok iyi düşünülüp adapte edilmiş
- Müzikler gayet hoş
- Menü karmaşası hiç yok
- Unreal motoru oyuna yakışmış
- Bulmacamsı boss dövüşleri
- Uzun oyun süresi

−

- Yer yer fazla grind istiyor
- Öykü sıkıcı ve ruhsuz
- Hemen herkes karton inceliğinde bir karakter derinliğine sahip
- Haritanın belli yerlerinde kasılıyor oyun
- Yaratık tasarımları fazla tekrar ediyor
- Hırsız sınıfı fazla avantajlı
- Böyle bir oyuna göre uzun sayılabilecek yükleme süreleri var
- Kimi zindanları gezmek eziyet resmen
- Şehir ekranlarında bazen karakteri kaybedebiliyorsunuz kameradan dolayı

7



Son Karar

Nostaljik JRYO'su gelenlerin ilgisini çekecektir, diğerleriyse sıkılacaktır yüksek ihtimal.

TÜR: JRYO | **YAPIM:** Claytechworks | **DAĞITIM:** Square Enix, Nintendo
DİJİTAL İNDİRME: 60 euro (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** bravelydefault.fandom.com

NEBUCHADNEZZAR

Mezopotamyalılaştıramadıklarımızdan mısınız?

M. İHSAN TATARİ

Pharaoh, Ceasar, Zeus... Eğer bu isimler tarihî veya mitolojik kişiler yerine size sabahlara kadar başından kalkamadığınız şehir kurma simülasyonlarını hatırlatıyorsa doğru yerdesiniz. Çünkü *Nebuchadnezzar* tam olarak o oyunların izinden giden bir yapım. Üstelik sadece iki kişilik bir ekibin ellerinden çıkmasına rağmen Impressions Games az önce saydığım unutulmaz yapımlarının yaşattığı hissi neredeyse aynen yansıtmayı başarıyor. Ama neredeyse...

Nebutantana?

Nebuchadnezzar bu kez bizleri tarihin farklı bir sayfasına, Mezopotamya topraklarına götürüyor ve bu coğrafyadaki bazı büyük şehirlerin temellerini bizzat atma imkânı sunuyor. Oyunun oynanışı tıpkı öncülleri gibi. İki boyutlu, izometrik bir haritada evler, ambarlar, çiftlikler, dükkânlar, su kuyuları ve imalathaneler kuruyor, halkımızın isteklerini karşılamaya ve şehrimizi büyütmeye çalışıyoruz. Bütün binaların etrafına yollar çekiyor, komşu devletlerle ticaret yapıyor ve şehrimizi güzelleştirmek için etrafa anıtlar dikiyoruz.

Buraya kadar her şey eski oyunlarla aynı. Ama *Nebuchadnezzar* sadece bunlarla sınırlı kalmıyor. Mesela artık dağıtımcılarımızın izleyeceği yolları elle ayarlıyoruz. Bu sayede alakasız yerlere gitmesinler diye yolları bloke etmemize gerek kalmadığı gibi her evin ihtiyacı olan yiyecek ve malzemelere ulaşmasını da daha kolay sağlıyoruz. Evleri, dükkânları vs. yıkarak harcadığımız parayı geri toplayabiliyoruz. Bu da hatalı bir strateji izlediğimiz takdirde tüm haritaya baştan başlama zorunluluğunu kısmen kaldırmış. Ayrıca sağ tuşla binaları kesip, kopyalayıp yapıştırma özelliği de eklenmiş ki sanırım en çok kullandığım yenilik bu oldu.

Bununla birlikte tabii ki oyunun eksikleri de var. Bunlardan en en en önemlisi din sistemi. *Nebuchadnezzar*'da tapınak dikmek, efendime söyleyeyim bir tanrı şerefine şölen düzenlemek gibi şeyler yok. Ordu kurmak ve istilacı komşularımızla savaşmak da yok. Son olarak şehirler biraz cansız; işçiler ve taşınan insanlar dışında sokaklarda hiç kimse yürümüyor ya da üzerlerine tıklanmıyor. Tüm bunlar bazılarımız için büyük eksiklikler olabilir. Şahsen ben *Pharaoh* ve *Ceasar*'ın en çok şehir kurma ve kaynak yönetme kısımlarıyla uğraşmayı severdim. İşte *Nebuchadnezzar* da oyunun tamamen bu kısmına odaklanmış. Bence iyi de olmuş.

İki kişilik mucize

Oyunda şimdilik sadece 12 bölümden oluşan bir senaryo modu bulunuyor (daha sonra yeni görevler ve serbest mod eklenecekmiş). Gılgamış'ın rehberliğinde başladığımız bu bölümler ilk başta kolay olsalar da beşinci bölümden sonra işler fena karışıyor ve mikro-yönetimin dibine vuruyorsunuz. Kervanlarla ham maddeleri ve yiyecekleri oradan oraya götürmek, bir taraftan da komşuların, kralımızın ve halkın taleplerini karşılamak bir noktadan sonra epey yorucu olabiliyor.

Oyunda detaylı bir anıt dikme sistemi de bulunuyor. Uğraşmak istemezseniz hazır şablonlar da var. Müziklerse tek kelimeyle harika. İki kişilik bir ekibin elinden çıkmasına rağmen oyunu oldukça başarılı buldum ben. Valilik damarınız kaşınıyorsa kaçırmayın.

Nebuchadnezzar kim?

Oyuna adını veren Nebuchadnezzar, tarihi kaynaklarda Babil'in Asma Bahçelerini yaptıran ünlü kral olarak geçer. Kendisi Kudüs'ü işgal etmiş ve Yahudileri buradan sürmüştür. Bu olay kutsal kitaplarda kendisine epey yer bulmuştur. Nebuchadnezzar'ın aynı zamanda Hz. Süleyman'ın tapınağını yıkan kişi olduğu da söylenir. Dünyanın yedi harikasından biri olarak kabul edilen Babil'in Asma Bahçelerini memleket hasreti çeken karısına bir hediye olarak yaptırmıştır. Ancak günümüzde bu bahçelerin aslında hiç var olmadığı söylenir. Nebuchadnezzar'ın ismini The Matrix filminden, isyancıların seyahat ettiği geminin adından da hatırlayabilirsiniz.





Oyunun anıt tasarlama sistemi harbiden çok detaylı olmuş

TÜR: Strateji | **YAPIM / DAĞITIM:** Nepos Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 33 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-162-nebu

+

- Özlediğimiz şehir kurma mekanikleri
- Müzikler enfes
- Geliştirilmiş arayüz

−

- Din ve ordu sistemi yok
- Sadece işçiler ve taşınanlar şehirde dolaşıyor

7



Son Karar

Bariz eksiklerine rağmen bu türe duyduğumuz açlığı fazlasıyla gideriyor.



Mizahi havası aldatmasın, öylesine eğlencelik bir oyun sayılmaz pek.

GHOSTS 'N GOBLINS RESURRECTION

Platform oyunlarının... Ghosts 'n Goblins'i

CEVDET EMRE KIZILCAN

Ghosts 'n Goblins'in yenilenmiş sürümü ilk kez görücüye çıkarıldığında bir sevinç nidası atmıştım. Ardından Discord'ta konuştuğum insanlar "Lan sen daha 22 yaşındasın, buna neden bu kadar heyecanlandın?!" dedi. Yok, yok bu kadar sert vurmadılar dürüst olmak gerekirse. Fakat sevincimi anlamlandıramadılar doğal olarak. Bilmiyorlardı ki, video oyunlarına olan tutkuma tutku katan lakin kaynağını bilmediğim bir emülatör vardı Windows XP çalışan bilgisayarımda. *Cadillacs and Dinosaurs*'lar, *Golden Axe*'lar ve tabii ki de *Ghost 'n Goblins*'ler bu dönem elimden geçti işte.

Benim gibi 22 yaşında bir genç için bile akılda güzel anılarla süslü olan *Ghost 'n Goblins*, döneminde oynayanlar için neler hissettiriyordur kim bilir?! İşte bu tip retro oyunların yenilenmiş sürümlerindeki en düşülesi tuzak da bu oluyor: Tozpembe hayallerle hatırlanan orijinal sürümün, yenilenmiş sürümün kusurlarını örtmesi. Neyse ki *Ghost 'n Goblins Resurrection*'da örtülmesi gereken devasa sorunlar yerine daha minimal problemler var.

Agalarımla zombi keserken ben

Ghosts 'n Goblins Resurrection hakkında söylemek istediğim ilk şey co-op modu var, yeeeey! Üstelik bu co-op modu cidden çok eğlenceli. Hani "ikinci Arthur" olarak oynamıyorsunuz, Arthur'dan hareket kabiliyeti çok daha yüksek (uçabilmek gibi mesela :P) ve bölümler ilerledikçe farklı formlara geçebildiğiniz iskeletimsi bir grup hayaleti yönetiyorsunuz. Zaten zorluğuyla euro, dolar kuru baktırmadan konsol parçalatacak bu oyunda ikinci bir Arthur işleri daha çok kaotikleştirebilirdi, bu da bütün *Ghosts 'n Goblins* ruhunu öldürürdü bence.

Çok sevdiğim bir şeyi daha söylemek isterim. Tabii elimden oyuncu ehliyetimi almayacaksanız... Şey, ben, ııı... Ya söylüyorum ne olacaksa olsun artık: *Ghosts 'n Goblins Resurrection*'da zorluk ayarı var. Bu zorluk ayarını oyuna başlarken seçiyorsunuz ve 4 adet seçenek var. Zordan kolaya (oyun böyle sıralamış) bunlar: Legend, Knight, Squire ve Page. Orijinal oyuna denk olan zorluk Legend, nasıl desem... Zor... Ben de paşalar gibi hiç düşünmeden Squire'da oynadım. Linçlemeyin beni, bırakın bu da benim ayıbım olsun...

Biraz daha animasyon kasmanızı rica edicigim

Ghosts 'n Goblins Resurrection, oyuncunun karşısında bir de Umbral Tree mekaniğiyle karşısına çıkıyor. Umbral Bee'leri toplayarak geliştirdiğiniz bu ağaç içerisinde ekrandaki tüm düşmanları taşa çevirmekten tutun da Red Arremer'a dönüşmeye kadar çeşitli şeyler bulunuyor. Normal şartlar altında böylesine bir yetenek ağacını "çeşitliliği arttırıyor" diyerek övebiliriz fakat ben oyunun felsefesine aykırı olduğunu düşünüyorum.

Öte yandan bu oyunun yenilenme sebebini, yani "Günümüz görselliği ve imkanlarıyla bu oyun nasıl görünürdü?" sorusunu göz ardı etmişler gibi geldi kimi zaman. Aman ha, yanlış anlaşılmak istemem! Arthur'un o ikonikleşmiş zıplama animasyonu için demiyorum bunları! Çoğunlukla boss savaşlarına gözüme çarpan bu konu (ve hatta özellikle Unicorn'da) beni bayağı bir rahatsız etti. Gerçi ehliyetimi geri almak için bir ara oyunu Legend zorlukta bitirmem gerekecek. Gözüm ne animasyon görür, ne de başka bir şey...

+

- Zorluk seviyesi seçebilme özgürlüğü
- İki oyunculu co-op sistemi
- Umbral Bee ve challenge'larla oyuncuya yan materyal sunması

−

- Yetenek ağacındaki inanılmaz OP özellikler
- Biraz da akıcı animasyonlar istiyoruz, lütfen!

7



Son Karar

Zorluk ayarı seçtirmesiyle yeni nesil oyunculara göz kırpmaya çalışsa da hâlâ daha benim gibi bebelere birkaç beden büyük gelecek... Ve bu iyi bir şey.

TÜR: Platform | **YAPIM / DAĞITIM:** Capcom | **DİJİTAL İNDİRME:** 30 $ (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 12+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-162-gngr



DOOM ETERNAL: THE ANCIENT GODS PART TWO

Pandeminin boynunu Doom Slayer bile kütletemiyor

ONUR KAYA

Kasım sayımızda ilk kısmını incelediğim *The Ancient Gods* nihayet ikinci kısmıyla, *Doom Eternal*'ın birinci yaş gününde teşrif etti ve oyunun hikâye içeriklerini tamamına erdirdi. Bunun kendince *TAGP2*'nin kalitesine bir etkisi olduğunu düşünüyorum ama ondan önce pakette ne var ne yok bir ona bakalım.

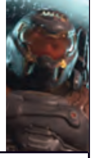
The Ancient Gods Part 1 incelememde, bir ek paketin hem oyuncuya verilen imkânlarda hem de önüne koyulan engellerde genişlemeler sunması gerektiğini düşündüğümden bahsetmiş ve önceki paketten bu çerçevede yakınmıştım. *The Ancient Gods Part 1*, Doom Slayer'ın oyuncakları arasında yeni hiçbir şey eklemediği gibi, bir de utanmadan adamımızı The Crucible isimli kılıcından mahrum bırakıyor, yani tam tersine alet çantasından alet çalıyordu (ve hayır, kullanım alanı fazlasıyla limitli 3 Support Rune'ü yeni özellikten saymıyorum). Dahası, aralarına yeni düşman tiplerini de karıştırdığı çok daha kalabalık düşman gruplarını üzerine salıyordu. O da yetmiyordu bu daha kalabalık düşman gruplarından kaçmak için daha fazla alana ihtiyaç duyacağı halde, mevzunun döndüğü arenalar daha sıkış tepişti. Tüm bunlar da saç baş yolma sebebiydi.

Gün çekicin günü (Orijinali: It's Hammertime!)

The Ancient Gods Part 2, bu hataları yapmıyor. Bu sefer yeni özellik demeye değecek bir oyuncağımız var: Sentinel Hammer. İlk pakette yerinde yeller esen The Crucible'ın yerine gelen çekicimiz, düşmanları tek hamlede ikiye bölmek yerine onları birkaç saniyeliğine sersemletip bize cephane, sağlık ve zırh sağlıyor. Çekici kullanmadan önce düşmanı yakarsak daha fazla zırh, dondurursak da daha fazla sağlık kazanıyoruz, kullanımının kendince bir nüansı da var yani. Ancak bana kalırsa faydaları iyi dengelenmiş değil, sağlık ve zırh kazanımı sağlaması gayet güzel mesela. Düşmanlar bu pakette de daha kalabalık geliyorlar ve çekiç olmadan nasıl oluyor, ilk pakette gözyaşları eşliğinde gördüğüm için "fazla güçlü yeaaa" demeyeceğim kesinlikle. Ancak keşke çekiç yoluyla cephane kazanımı azaltılsa veya egale edilseymiş.

Doom Eternal ilk çıktığında, bir kesim oyuncunun en büyük şikâyeti istediği silahı istediği kadar kullanamamaktı. Her silahın cephane kapasitesi azaltılmış, farklı silahların kolay indirdikleri düşman tiplerine olan avantajları arttırılmıştı. Bu da *Doom 2016*'daki gibi Super Shotgun ile Gauss Cannon aldıktan sonra ikisi arasında Quickswitch yapa yapa herkesin hakkından gelme ucuzluğunu ortadan kaldırmıştı. Düşmanına göre silah kullanmak, tek bir alet edevata abanmamak gerekiyordu çünkü testereyi çok sık kullanamıyorduk. Oyuncuyu anlık kararlarla silahlar arasında değişim yapmaya zorlamak oynanış döngüsünü daha uzun süre taze tutuyordu. Bence muhteşem bir tasarım kararıydı. İşte çekicin bol keseden cephane sağlıyor olması, bu kararı biraz egale eden bir durum. Her ne kadar işleri *Doom 2016*'daki kadar kötü yapmamış bile olsa ağırlıklı olarak Ballista ile Super Shotgun arasında git gel yapmak suretiyle çoğu çatışmadan sağ çıkabildim ben mesela. Ek paket boyunca Rocket Launcher ve Chaingun'a çok az başvurmam gerekti. Combat Shotgun, Heavy Cannon ve Plasma Rifle'la öldürmesi zorunlu düşman tipleri olmasa SS ve B ikilisi tek başına işimi görürdü. Bu ek mevzu paketin en büyük eksilerinden biri ama bence büyük resme bakınca önceki DLC'den iyi durumdayız çünkü en azından yeni bir şey var.









Bir düşmanın farklı rengi başka düşman mıdır?

Oyuncunun önüne koyulan engellere gelirsek, önceki pakette 4 taneyken burada 5 yeni düşman çeşidi var. Bunların birincisi, sadece Combat Shotgun'ın Full Auto modu veya Sentinel Hammer'la öldürebildiğiniz Stone Imp. Standart Imp'in gri renklisi bu arkadaş epey nört bir ekleme, savaşları daha iyi ya da daha kötü yapmıyorlar bana kalırsa. İkinci yeni düşman tipimiz öldüğünde patlayarak diğer düşmanları çok hızlandıran bir buff sağlayan Screecher Zombie bence epey güzel bir ekleme olmuş. Bunları sona bırakmak gerektiğinden alan etkili yıkım yapmaya cesaret edemiyor, kalabalığın arasından adam ayıklamak zorunda kalıyorsunuz, savaşlara tatlı bir stres katıyorlar, hele de yanlarına iki Marauder alınca :) Üçüncü yeni yoldaşımız Armored Baron, kollarında protez niyetine zincirli bir gürz taşıyan bu arkadaşlar kırması epey zor bir zırh giyiyorlar. Tam menzilli saldırı yapacakları sırada gürzü vurursanız zırhları kırılıyor ve hızla biletlerini kesmeniz gerekiyor. Savaşlara epey keyif katıyorlar. Dördüncü düşmanımız Riot Soldier, kalkanlı askerlerin kalkanı kırılamayan versiyonları, ya arkalarına geçmeniz ya da bomba, roket vesaireyle arkalarında bir patlama yaratmanız gerekiyor, iyi ya da kötü diyemeyeceğim ikinci düşman tipi kendileri. Sonuncu ve net bir şekilde kötü ekleme olarak gördüğüm, Cursed Prowler. Tıpkı normal Prowler gibi ortada ışınlanarak dolaşan bu arkadaşlar size vurmaları durumunda sizi lanetleyip Dash özelliğinizi egale ediyorlar. Lanetten onları öldürerek kurtulabiliyorsunuz ancak vurduktan sonra yanınızdan uzaklaşıp doğa yürüyüşüne çıkmaya karar verirlerse vay halinize. *Doom Eternal*, Dash olmadan ne kadar keyifli oluyor biliyor musunuz? Hiç ama hiç keyifli olmuyor.

Sauron, sen misin? Nerede peki yüzük?

Yeni düşmanlar demişken, geçen paketin sonunda olduğu gibi bunun da sonunda bir büyük dövüşümüz var, Dark Lord'la kapışıyoruz. Ancak kendisi bir bölüm sonu (paket sonu?) dövüşü olarak biraz hayal kırıklığı yaratıyor. Tıpkı Marauder'larla olduğu gibi Dark Lord'la da mesafe oyunu oynayıp karşı saldırılar yaparak dövüşüyorsunuz. Karşı saldırıların zamanını kaçırır veya yakın dövüşte darbe alırsanız iyileşmek gibi bir uyuzluğu var. Tıpkı Doom Slayer gibi o da düşmanından sağlık emen bir arkadaş yani ve "iki denk rakip arasındaki düello" hissiyatı vermek adına böyle tasarlandığını anlamak zor değil. Ancak bunun dışında reflekslerinizi keyif verici şekillerde test eden veya sizi kafanızı kullanmaya zorlayan bir düşman değil, bu yüzden de onla dövüşmek aşılması gereken bir formalite halini alıyor. Durum böyleyken durup durup tetiğe çeyrek saniye geç bastınız diye eşek yüküyle sağlık kazanınca dövüş anlamsız ve sıkıcı bir şekilde uzuyor. Sanki yeterince test edilip cilalanamamış gibi.

> The Ancient Gods Part 2'nin içerik olarak daha kısa olduğunu söyleyenler var ama bunu bizzat test edince tam anlamıyla öyle olmadığını gördüm. Oyunun başarımlarını tamamlamaya kasarken Extra Life modunda her iki paketi de normal zorlukta, ıvırı zıvırı toplamadan baştan oynadım. İkisini de bitirmek 130 küsur dakikamı aldı. Burada belirtmek gereken ilk nokta; The Ancient Gods Part 2'de yan içeriğin daha az olduğu, yoksa görevler uzunluk olarak aynı aslında. İkincisiyse, ilk ek paketin zorluğunun gelen yamalardan bir tanesinde düşürülmesi ve The Ancient Gods Part 2'nin de ilk paketin kolaylaştırılmış haliyle aynı zorlukta çıkarılması. İnsanlara daha kısa gibi gelmesi anlaşılabilir bu yüzden. İşin saçma tarafı, The Ancient Gods Part 2'nin 144 TL'lik fiyatıyla Steam'de 139 TL'ye satılan ve her iki paketi de içeren Year One Pass'ten daha pahalı olması.

Son dövüşü ve DLC'nin genelini anlatmak için kullanacağım anahtar cümle bu: Yeterince test edilip cilalanamamış gibi. Sentinel Hammer? Cilalanamamış, cilalansa bu kadar güçlü bırakılmazdı belki. Cursed Prowler? Cilalanamamış, cilalansa size vurduktan sonra savaş alanında rastgele teleport olmaya başlamazdı belki. Dark Lord dövüşü? Cilalanamamış, cilalansa sıkıcılaşmaması garanti altına alınırdı, belki değil kesinlikle. Geçen yıl Ocak ayında, ana oyun çıkmadan 2 ay önce, Bethesda etkinlik düzenleyip *Eternal*'ı denemeye çağırmıştı bizi ve gittiğimizde elimizin altında oyunun tamamı vardı. *Eternal*'ın bu kadar keyifli olmasının altında yatan sebep bittikten sonra ciddi bir test ve dengeleme sürecinden geçmiş olmasıydı belli ki. *The Ancient Gods Part 2* için buna süre yetmemiş. Malum, paket oyun için satılan Year One Pass dâhilindeydi ve yasal sebeplerden bu ay çıkması gerektiği konuşuluyordu ki çıktı da. Pandeminin işleri yavaşlatmasına kurban giden bir başka yapım var yani karşımızda, yoksa her halükârda ilk paketten iyi olurdu.

7

TÜR: FPS | **YAPIM:** id Software | **DAĞITIM:** Bethesda | **DİJİTAL İNDİRME:** 82 TL (Playstore), 144 TL (Steam) 144 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** doom.fandom.com

LUST FROM BEYOND

"Bağlılık yok sadece seks, numaram 05689572747..."

ONUR KAYA

Bu kadar senedir oyun oynuyorum, eleştirisini yaparken en zorlandığım tür yürüme simülatörleri. Adı üstünde, oyun yürümekten ibaret, yürüyorsun çokça, arada minimal bulmacalarla uğraşıyor veya ufak tefek diyalog seçimleri yapıyorsun belki, o arada oyun sana hikâyesini anlatıyor. O hikâye de iyiyse oyunu neresinden tutup eleştirebilirsin? "Oynanış yürümekten ibaretse o bir oyun mudur, interaktif kısa hikâye midir?" tartışmasına girebilirsin ama bu olsa olsa sınıflandırma üzerine bir tartışma olur, eleştiri olmaz pek? Eee nasıl yapalım biz bu işi? Mesela oyun oynanışı çeşitlendirmek adına ufak tefek dövüş veya sekansları eklediyse ama bunlar kötüyse "bir yürüme simülatörüne göre avantajı var" mı diyeceğiz, "bir oyun olarak kusurlu mu göreceğiz? *Lust From Beyond* tam da böyle bir oyun mesela.

Cyberpunk'a "her yerinde d***o var" diyen buralara uğramasın

Bir yürüme simülatörü için hiç de fena sayılmayacak bir hikâyesi var. Cinsel ilişkileri yer yer kendini farklı bir boyutta bulmasıyla sonlanan Victor Holloway isimli karakterimizin, rüya sandığı bu tecrübeler konusunda yardım almak için Bleakmoor'a varmasıyla başlıyor her şey. Doktor randevusu için geldiği kasabada bin bir türlü sapkınlığın döndüğünü fark etmesiyle de devam ediyor ve oyunun korku öğeleri devreye giriyor. Mevzu önceki oyun *Lust for Darkness*'ı oynamış olanlarınızın bilebileceği üzere, oyunun yapımcılarının yarattığı Lusst'ghaa isimli şehvet diyarına ve oranın tanrısı lauv'abrarc'a bağlanıyor. Hikâyenin ilerleyişi, oyunun evreni hakkındaki bilgilerin Victor'la beraber oyuncuya da yavaş yavaş açık edilmesi üzerinden merak uyandıran bir hal alıyor bu noktadan itibaren. H.R Giger ve H.P. Lovecraft esintili bir evren ve bu evrenin kozmik tarafıyla seks yoluyla bağ kuran şehvet tarikatları üzerine bir hikâye oluşturmak başlı başına iyi bir fikir olduğu için sırf o taraftan gayet gideri var oyunun ve 1-2 ilginç sürpriz de barındırıyor. Ancak o evren hakkında açık edilen bilgiler, detaylar bazen fazlasıyla çiğ kalıyor, evrenin uygulanış halini anlamlı kılamayıp kekremsi bir tat bırakıyorlar ağızda. Bazen de oyunun dünyasına entegre seks senaryoları pek bir damdan düşme kalıyor.



Usturuplu ekran görüntüsü koyacaktık buraya tabii ki, başka bir şey mi bekliyordunuz?

Oynamak ya da oynamamak, işte bütün mesele bu

"Lust" evreninin oynanışa yansıyışı da pek başarılı denemez. Oyunun ortasını aşkın bir noktada, "Essence" isimli, Luss'ghaa'da bulunan özü kullanma becerisini kazanıyoruz ama bu sadece mantığını oyuncuya satamayan bazı bulmacaları çözmek için kullanılıyor, bu yüzden yaratılan ilginç evren "oyun bağlamında" boşa çıkıyor. Bunun harici bir oynanış da var ve de odun gibi bir hissiyata sahip. Korku oyunlarının olmazsa olmazı gaz lambası, vuruş hissi namına bir şey barındırmayan bir bıçak ve bir noktadan sonra elimize geçip o ele bıçaktan beter gelen altıpatlar elimizdeki yegâne alet edevatlar. İnsan olsun, yaratık olsun, düşmanlarımız ekstra ekstra embesiller. Buna rağmen gafil avlanırsanız saniyesinde ölüyorsunuz ve kayıt noktalarının yerleşimi sanki kasıtlı böyle yapılmışçasına kötü. Oyundaki iki tanecik bölüm sonu dövüşü de acınası seviyelerde. Buna rağmen "bunlar olmasa ve oyun düz yürüme simülatörü olsaymış daha iyi olurmuş" diyemiyorum.

Görsellik yer yer çok etkileyici, yer yer aşırı banal. Örneğin Cult of Ecstasy'nin malikânesi çok güzel tasarlanmış, etraftaki tablolar, ahşap eşyalardaki işlemeler, sağda soldaki ıvır zıvır pek bir güzel. Aynı şekilde Lusst'ghaa'nın kimi kısımları da ürkütücü heykellerle, görkemli ambiyanslarla şenleniyor. Öte yandan bazı kısımları da sıkıcı bir organik dokuyla kaplı. Aynı şekilde bizim dünyamızda geçen ama malikâne dışındaki kısımlar da pek bir sıkıcı tasarlanmışlar. Grafiklerin kendisi zaten süper değil ve efekt bolluğuyla bunu kompanse etmeye çalışıyorlar. Böyle bir ucuzluğa kaçmak ve optimizasyona kasmamak da oyunun performansını dağa kaçırıyor. Kare oranı hiç stabil değil, yüklemeler sık ve uzun. Durum böyle olunca *Lust From Beyond*, sadece konseptinin ilginçliği için göz atılabilecek, vasat bir yapım olup çıkıyor.

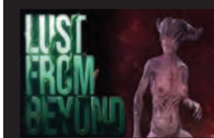
+

- Yer yer pek güzelleşen görsellik
- İlginç evren konsepti
- Hikayedeki hoş birtakım sürprizler

−

- Yer yer çirkinleşen görsellik
- ODUN gibi bir oynanış
- Hikâyenin çiğ kalan detayları

6



Son Karar

Safkan yürüme simülatörü desen değil, oyun olarak değerlendirsen yerden yere vurulur.

TÜR: Yürüme Simülatörü / Korku | **YAPIM:** Movie Games Lunarium | **DAĞITIM:** Movie Games
DİJİTAL İNDİRME: 32 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 30+ (Şaka şaka 18+) | **DAHASI İÇİN:** lustuniverse.fandom.com



Elinizde çok sağlam bir Face desteği yoksa aman diyeyim. Kontrolcüleri öldürmeye nefesiniz yetmeyebilir.



HEARTHSTONE: FORGED IN BARRENS

Yiğitler ocağı Barrens

ALİ SEZGİN

Hearthstone tam anlamıyla *Warcraft* dünyasına paralel gitmese de oyunun ruhunu fazlasıyla yakaladığı anlar oluyor ve Forged in Barrens'ın da yaptığı aynen bu. Her *WoW* oyuncusunun hayatının bir noktasında uğradığı Barrens artık oyuncunun elinden tutulmadığı ve ilk defa gerçek tehditlerle karşılaştığı dönemi sembolize ediyor. Barrens'da sadece daha zor düşmanlar ve karışık görevler de yoktu üstelik. Düşman oyuncular, chatte saçmalayan trollerin yanı sıra oyuncuların çoğu birlikte görev yaptığı ilk arkadaşlarını da burada buluyordu. Eski tanrıları, koca canavarları ve kötü adamlar ligini boş verin, Barrens'a bir çocuk olarak girip adam olarak çıkmak gerçek anlamda *Warcraft* kültürünün bir parçasıydı ve Barrens'ın ruhunu anlatmaya çalışmak şimdiye kadar HS ekibinin yaptığı en zor iş olsa gerek.

Fona gri atalım

Forged in Barrens, *Hearthstone*'un yeni sembolik yılı Grifon'la birlikte geliyor. Bu sebeple hem Barrens hem de yeni yılla birlikte gelen farklı özellikler var. Önce Grifon yılına bakmak daha mantıklı olacak çünkü yapılan değişiklikler büyük oranda *Forged in Barrens*'ı da etkiliyor.

Öncelikle oyundaki bedava olan Core set destesi genişletiliyor. Şu an tamamı erişilebilir 235 kart var. Bunların arasında eski paketlerin güçlü kartları olduğu gibi sırf bu tema için yaratılan yeni kartlar da mevcut. Bu sayede elinizde yeterince kart olmasa bile eksiklerinizi oldukça geniş bir portföy üzerinden kapatmak mümkün olacak. Bir diğer değişiklikse oyunu ilk çıktığı haliyle oynamamızı sağlayan klasik mod. Burada kartlar orijinal halinde olacak ve ilk dönemki birçok dengesiz desteyi bir arada oynayabileceğiz.

Bir gün herkes roguelike olacak!

Bir de henüz ortaya çıkmayan Mercenaries modu var ki yapımcı Ben Lee bu mod için "*Hearthstone*'un *Slay the Spire*'ı" diyerek oldukça iddialı konuşuyor. Mercenary karakterlerin kendi özellikleri var ve oynadıkça daha güçlü hale gelip yeni yeteneklere kavuşabiliyorlar. Bu modda elimizdeki koleksiyon yerine mod dâhilindeki kart ve paketleri kullanıyor olacağız. Henüz çıkmasa da *Slay the Spire*'ı çok seven bir oyuncu olarak benzer bir modun iştahımı kabarttığını söylemem gerek.

Forged in Barrens'a gelirsek oyuna eklenen yeni anahtar kelimemiz "Frenzy" olmuş. Aynı Spellburst gibi Frenzy de belirli bir şart altında etkisini gösteren bir özellik: Hasar almak. Koyduğunuz kart hasar alır ve ölmezse Frenzy özelliği devreye giriyor. Bu sayede sahadaki bütün düşman kartları dondurmaktan, eldeki kartları ucuzlatmaya varan çok sayıda özellik elde edilebiliyor.

Barrens'la gelen en büyük değişiklikse artık büyülerin Magic benzeri elementleri olması. Örneğin zehir bazlı büyüler Nature olduğu için, Nature büyüleriyle etkileşime geçen özel kartlar kullanmak daha mantıklı hale geliyor. *Forged in Barrens*'da bu etkileşim göreceli olarak sınırlı olsa da ileride "daha fazla ateş büyüsü yaparsan böyle olur", "buz atarsan herkes donar" temalı kartlar göreceğimizden eminim. Büyülerin bu şekilde sınırlandırılması kart çalma temalı desteleri de ister istemez biraz zayıflatmış ancak Blizzard'ın onları tekrar öne çıkarmak için yeni fikirlerle geleceğinden şüphem yok.

Grifon yılıyla birlikte *Forged in Barrens*'ın gelişi geçtiğimiz seneki Phoneix ve Demon Hunter'ın gelişine kıyasla sönük kaldı elbette ama şahsen yapılan değişiklikleri olumlu buluyorum. Şu anki metalar biraz daha kontrole dönmüş olsa da, yeni çıkan desteler oldukça keyifli. Kartlar arasındaki rastgelelik ve taktik dengesi de fena değil. Özellikle Core kartların gelişi *Hearthstone*'a dönüş yapmayı oldukça kolay hale getirdi. Bu şekilde bir hayaliniz varsa aman kaçırmayın.

TÜR: Kart | **YAPIM / DAĞITIM:** Blizzard | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Güncelleme) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** hearthpwn.com

DYSON SPHERE PROGRAM

Uzun zaman sonra, çok uzak bir galakside...

MUSTAFA MUTLU ŞENAY

Dürüst olayım, eşit ağırlıkçı biri olarak otomasyon oyunlarıyla pek aram yok. Strateji türüne âşık olsam da iş koca koca devletler veya şirin minik şehirler yönetmek yerine 6-7 adımlı üretim zincirleri kurmaya gelince elim ayağım birbirine dolanıyor. Bu türe alışma girişimlerim bugüne kadar birçok başarılı oyunu 2 saati doldurmadan iade etmemle sonuçlansa da *Dyson Sphere Program* bu konuda bir istisna olmayı başardı.

Kaynaklar tükendiğinde

Uzak gelecekte bilinçlerini bir süper bilgisayara teslim eden insanlar kendi yarattıkları yapay gerçeklikte cenneti yaşasalar da termodinamiğin birinci yasasından doğan bir problem var: "Enerji yoktan var edilemez." Bu süper bilgisayarı sürekli beslemek zorundalar ve gezegende buna yetecek kadar enerji yok. Bir uzay mühendisi olarak sizin amacınız, uzak galaksilerde gerekli altyapıyı sıfırdan kurup yıldızları sarmalayacak Dyson küreleri (bkz. kutucuk) inşa ederek süper bilgisayara ihtiyacı olan enerjiyi sağlamak.

Oyun temelde *Factorio* ve *Satisfactory* gibi üretim simülasyonlarından çok farklı değil; rastgele oluşturulan bir sistemde kaynak toplamanız, çeşitli makinelerle bu kaynakları işleyip kullanarak daha yeni teknolojilere erişmeniz, tüm bu üretim ve geliştirmenin düzene



oturması için de mühendis titizliğiyle bir otomasyon hattı kurmanız gerekiyor.

Dünyalar yetmez

Ancak *DSP*'de otomatize ettiğiniz "sistemin" boyutu benzer oyunlardan çok daha geniş. Basit bir gezegende başladığımız macerada önce farklı kaynaklara ulaşmak için çevre gezegenlere yayılmanız, sonrasında da yavaş yavaş yakındaki yıldızların etrafında Dyson küreleri inşa etmeniz gerekiyor. Hatta ben o seviyeye gelememiş olsam da gördüğüm kadarıyla kara delikleri bile Dyson küreleriyle çevrelemek mümkün.

Bu devasa boyut sizi korkutmasın, oyunun arayüzü o kadar temiz ve işlevsel düzenlenmiş ki alışmam yarım saat bile sürmedi. Zaten *DSP*'yi rakiplerine göre en öne çıkaran avantajı da bu; neyi nasıl ve nereden üreteceğinizi, nerede neyin eksik olduğunu, hangi aşamada sıkıntı çıktığını görmek oldukça basit. Tabii buradan işlerin kolay olduğu sanılmasın; yine gerçek bir mühendis gibi her üretim aşamasını detaylı şekilde planlamanız, her taşıma bandının nereden hangi yükseklikte geçeceğini hesaplamanız gerekiyor.



Ne kadar mühendissiniz?

Unuttuğunuz küçük detaylar yüzünden koca sistemler tıkandığında da bol bol sinir krizi yaşayacak, her şeyi yıkıp sıfırdan başlayacaksınız; uzun uğraşlar sonucu kurduğunuz bir hattın sonunda istediğiniz gibi çalıştığını görmenin verdiği his ise muhteşem.

Yine de bu tatmin hissi maalesef uzun soluklu bir motivasyon sağlamakta yetersiz kalıyor. Oyunda genel ilerleyiş ve zorluk yeni teknolojileri açıp üretim hattınızı genişletmek üzerine kurulmuş. Dolayısıyla benim gibi otomasyon çılgını olmayan biriyseniz nispeten erken sıkılmanız olası; ama yok ben hesaplar eder o kusursuz sistemi kurar, sonra da oturup zevkle izlerim derseniz, *DSP*'nin bu konuda muhteşem bir potansiyeli var.

Dyson Küresi

Astrofizikçi Freeman Dyson tarafından 1960'da ortaya atılan Dyson Küresi fikri, uzak gelecekte dünyadaki kaynakların tükeneceği ihtimaline karşı ortaya atılan teorik bir alternatif enerji projesi. İnsanlık olarak şu anlık o teknolojiden çok çok uzakta olsak da bu projede devasa bir kürenin güneşin çevresini sararak yıldızın yaydığı tüm enerjiyi emip saklaması ve istenen yere aktarabilmesi planlanıyor.



+

- **Optimizasyonu muhteşem durumda**
- **Teknik olarak neredeyse kusursuz**
- **Arayüz oyuncuyu yormuyor**
- **Grafikleri çok şık**

−

- **Oyuncuya daha fazla uğraş vermeli**
- **Bazı üretim adımlarında dengesizlikler var**

Son Karar

Bu tarz oyunları seviyorsanız erken erişim ibaresi sizi korkutmasın, neredeyse eksiksiz.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Youthcat Studio | **DAĞITIM:** Gamera Game | **DİJİTAL İNDİRME:** 67 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** dsp-wiki.com

ENDER LILIES QUIETUS OF THE KNIGHTS

Ender bulunan bir zambaktın sen

ESER GÜVEN

Ender Lilies karanlık fanteziden beslenen bir metroidvania. *Salt & Sanctuary, Death's Gambit, Blasphemous* gibi örneklere benzer şekilde bir nevi "2D soulslike" da diyebiliriz. Bu erken erişim versiyonunda üç bölüme erişimimiz var, tam oyundaysa bölüm sayısı sekiz olacak.

Lily, dünyanın yaşadığı 'yozlaşmada' hayatta kalan tek kişi. Karşılaştığı, hastalığa yenik düşerek benliklerini kaybedenlerin ruhunu kurtarabilen bir beyaz prenses. Bu olay *Dark Souls*'taki hollow gibi, bu karakterler ruhları kurtarılana kadar kim olduklarını hatırlayamaz duruma gelmişler. Ruhlarını kurtardığınızdaysa hem son sözlerini, hem misyonlarını öğreniyorsunuz. Boss'ların ve diğer isimli düşmanların ruhlarını temizlediğinizde onlar da yanınıza ruhani yoldaş olarak ekleniyor ve bu sayede yeni yeteneklere sahip oluyorsunuz. Mesela su altında yüzebilmek veya zeminleri zıplayarak kırabilmek gibi.

Çıtkırıldım

Saldırdığınızda Lily saldırmıyor, onu koruyan seçtiğiniz ruh saldırıyor mesela. Başta bu mekaniğe alışmanın zor olacağını düşünmüştüm çünkü Lily'nin pozisyonuyla ruhun pozisyonu aynı değil (ruh arkanızdan saldırıyor). Bunun zamanlama sorunlarına yol açacağını düşünmüş olsam da alışınca çok rahat olduğunu gördüm. Lily'nin kendini korumak için yaptığı tek hareket zıplayarak 'kaçınmak'. Ama neden takla atmıyor ya da kaymıyor da suya atlar gibi dalış yapıyor, o kısmı pek anlamadım.

Oyunun görselleri 10 numara 5 yıldız. Muazzam bir işçilik var, her karakter çok iyi çizilmiş, arkaplanlar ve ruh görselleri de dört dörtlük. Ancak Lily'nin animasyonlarını biraz yetersiz buldum, özellikle



Özgür bıraktığımız ruhlar yanımıza katılıyor.

tırmanırken az sayıda kare var ve tüm işlem bir anda olup bitiyor. Bu benim gözüme takıldı açıkçası. Bilemiyorum bu da sonradan düzeltilecek şeylerden midir.

Üçün beşin hesabı

Oyunda çok sayıda ruh, çok sayıda yetenek, çok sayıda toplanabilir (bunlar sayesinde ruhları güçlendirebiliyoruz) var ki bunlar buzdağının sadece görünen yüzü. Ana oyun çıktığında bunların da sayısı artacak. Şu ilk üç bölümde gördüğüm kaliteyi koruyabilirlerse ortaya çok iyi bir iş çıkacağını düşünüyorum.

Müzik konusundaysa şimdilik oyunu yetersiz buldum. Aynı müzik çok fazla tekrarlanıyor ve bu durum bir yerden sonra artık sinir bozucu olmaya başlıyor. Oyunun müziklerini Goblin Slayer ve Ghost in the Shell gibi yapımlarda da çalışmış Mili grubu üstlenmiş, bu yüzden müziklerin de son halinin başarılı olacağını varsayabiliriz. Bu erken erişim versiyonunda müzik sayısından kırpmışlar bence.

Türü sevenlerin ıska geçmemesi gereken bir oyun diyebilirim *Ender Lilies* için. Ben bu tür karanlık 2D oyunları gerçekten seviyorum. *Ender Lilies* de ileride başka oyunları incelerken örnek olarak kullanabileceğimiz bir kaliteye sahip olacak gibi duruyor. Üstelik fiyatı da insanı pişman etmeyecek cinsten olunca şu aşamada bile önermemek için bir sebep bulamıyorum.



+

- Ölen boss'ların ruhlarını yanımıza koruyucu olarak vermesi çok iyi düşünülmüş
- Haritada %100'lemediğiniz bölgelerin ayrıca belirtilmesi güzel detay
- Çok sayıda farklı silah, yetenek, ruh seçeneği var
- Görsel yönetimi gerçekten çok iyi

−

- Lily'nin animasyonlarının biraz daha özenli olmasını beklerdim
- Müzik sayısının azlığı dikkat çekiyor
- Oyun resmen 'beni seslendirin' diye bağırıyor

Son Karar

Oyunun şu anki hali bile ilerisi için müthiş bir potansiyel vaat ediyor, ama eksik gördüğüm bazı noktalar umarım sadece erken erişim olduğu için öyledir.

TÜR: Metroidvania | **YAPIM:** Live Wire | **DAĞITIM:** Binary Haze Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-162-lilies

THE CLIMB 2

quest2 quest VR

Dağları gerdim

Covid yüzünden eve kapandığım bir de üstüne evimden çalışmak zorunda olduğum bugünlerde sanal gerçekliğin benim için nasıl bir hayat kurtarıcı olduğunu anlatamam sizlere. Günü geliyor kılıcımı kuşanıp iskelet avlarken bazen de kendimi internet üzerinden çekişmeli pinpon maçları yaparken buluyorum. Sanal gerçekliğin en iyi yaptığı şeyse yükseklik ve dolayısıyla derinlik hissini tam anlamıyla verebilmek. The Climb 2'de bu hisler bu yüzden bu kadar doğal geliyor. Zorlu atlayışları veya tutuşununuz bitmeden yapabileceğiniz hızlı tırmanışları boş verin. Sadece aşağıya bakmanız yeterli olacak.

Benzeri Climbey'nin aksine The Climb bir tık daha ciddi bir oyun. Oyunun sunduğu belirli bir rota olsa da dayanıklılık faktörü oyunda çok önemli ve bu durum her hareketin planlamasını gerektiriyor. Daha az yorulmak için yarı gücünüzle tutunabilirsiniz veya eskidikçe elinizdeki tebeşirleri yenileyebilirsiniz. Yapılan her hareketin bir bedeli var ve bazen risk almak tehlikeli olduğu kadar zorlayıcı da olabiliyor.

Mekânlar açısından da oyun hayal kırıklığı yaratmıyor. İlk oyuna



ek olarak şehir ortamları da oyuna eklenmiş. Şehirlerde biraz olsun Mirror's Edge havası var. Biraz daha minimalist gözüken yapılar, vadi ve yamaçlara kıyasla daha az gerçekçi olsa da inandırıcılığını hâlâ koruyor. Bunun haricinde kayma halatları ve hareketli merdivenler gibi "tuzaklar" da yeri geldiğinde hem tempoyu artırıp hem de oyunculara küçük kalp krizleri geçirtebiliyor.

The Climb 2 sanal gerçeklikte bir devrim yaratmıyor ama zaten öyle bir iddiası olması da gerekmiyor. Sunduğu deneyim son derece temiz ve oyun dâhilinde durup nefes almak, etrafa bakabilmek bile benim için yeterli oldu. Gözünüzü, gönlünüzü açacak havadar bir deneyim arıyorsanız The Climb 2'yi rahatlıkla tavsiye edebilirim.

■ ALİ

TÜR: Spor | **YAPIM / DAĞITIM:** Crytek | **DİJİTAL İNDİRME:** 30 $ (Oculus Store) | **YAŞ SINIRI:** 3+
DAHASI İÇİN: theclimbgame.com

+

- Oyuncuyu düşünmeye zorlayan dayanıklılık sistemi
- Harika ortamlar
- Arkadaşların zamanlarıyla kapışma imkânı

−

- Tırmanma harici fazla adrenalin salgılatan olay yok
- Bölüm sayısı daha fazla olabilirmiş

7

Son Karar

The Climb 2'nin sunduğu içerikler nefes kesici olsa da, bölüm sayısının azlığı biraz can sıkıyor.

CRASH BANDICOOT: ON THE RUN!

ios and

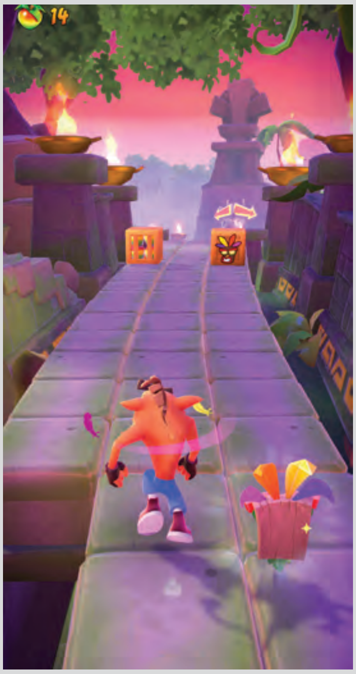
Siz de ondan kaçın!

Ben gerçekten kocaman bir kerizim ya ikna oldum. Estağfurullah mestağfurullah değil harbiden öyleyim. Crash Bandicoot: On the Run'ı ilk kez gördüğümde Temple Run ya da Subway Surfers gibi sonsuz bir koşu oyunu bekliyordum. Meğerse benim gibi Crash ismini görür görmez delirecek insanların cüzdanlarına uygulanmış bir operasyonmuş!

Aslında kendime de biraz fazla yükleniyorum sanırım. Çünkü nasıl pazarlıyorlar, nasıl ballandıra ballandıra anlatıyorlar bir görseniz! Neymiş efendim; yüzü aşkın bölüm sayısı, epik boss savaşları… Bir kere her şeyden önce "yüzü aşkın bölüm sayısı" kocaman bir illüzyondan ibaret. Aynı bölüm tasarımına sahip bir yerde sağa değil de sola döndün diye başka bir bölüm sayılmıyor işte!

Hadi diyelim ki "telefonların kısıtlı imkanları olduğundan" bölüm tasarımı konusunda yaratıcılıkları kısıtlanıyor. Peki oyunda ilerlemek için materyal farm'lamayı nasıl açıklayacağız? Bayağı bildiğiniz oyunu açıp, koşup, malzeme toplamanız gerekiyor. Üstelik bir "pudra şekeri satıcısı" gibi ilk başta bol keseden verip sonrasında ŞAK diye kesiyor bu bolluğu bereketi. Bu toplanan malzemelerden bomba, roketatar gibi şeyler yapmaya gelince işler daha da sarpa sarıyor. Çünkü bunları yapmak için 5 dakika ile 6 saat aralığında beklemeniz gerekiyor. Tabii biraz tutam paranın çözemeyeceği hiçbir şey yok!

■ CEVDET



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** King | **DAĞITIM:** Activision | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz
DAHASI İÇİN: crashbandicoot.fandom.com

+

- Klasik Crash geyikleri iyi yedirilmiş
- Performans ve şarj optimizasyonu başarılı
- Türkçe

−

- Çete ve boss savaşları berbat
- Oyunu oynamak için materyal kasmak
- Sezon ve sezon bileti mantığı oyuncu tokatlamak üzerine kurulu
- Bölüm tasarımları

4

Son Karar

Cahildim, Crash'in turuncusuna kandım.

OROBOROS

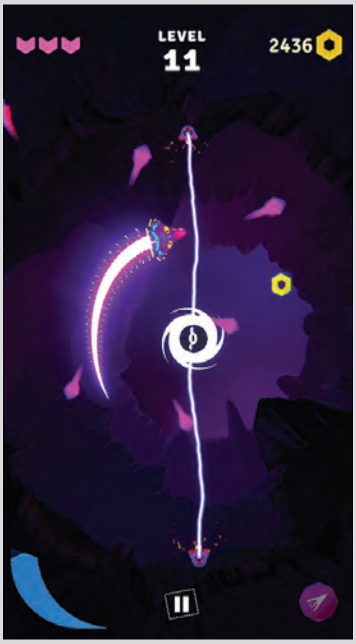
ios | and

Yılan dediğinin önce gözü doymalı

Dergide pek fazla mobil oyun incelemesine yer vermiyoruz biliyorsunuz ama arada kaçırmak istemediğimiz elmaslar çıkıveriyor işte. Daha önce Sync: Party Hard'la mobil oyunların hâlâ özgünleştirilebileceğini gösteren yerli stüdyolarımızdan SiiS Games, bu kez de bilindik temaların nasıl güzel işlenebileceğine dair ders niteliğinde bir oyunla karşımızda.

Oynaması bedava, 'casual' bir oyun Oroboros, adından anlaşılabilecek temasını gayet basit oyun mekanikleri ve uzmanlaşma isteyen bölümlerle harmanlamış. Kendi kuyruğunu yiyebilecek seviyeye gelene kadar bir halka haline gelmeye çalışan renkli yılanlarımızı düşmanlardan kaçırıp hayatta tutmaya ve büyütmeye çalışıyoruz temelde. Bu esnada her bölümde bambaşka düşman çeşitleri geliyor, kullanabileceğimiz karakterlerin farklı güçleriyle bölümler şenleniyor. Her karakterde geliştirmelerin olması ilerleme hissiyatına da çokça katkı sağlıyor. Şimdilik 40 bölüm ve bir boss içeren senaryo modu tamamlandığında, rastgele görevler veren sonsuz mod açılıyor.

Her bir karakterin kendine has görselliği, yeni düşmanlar vs. derken casual bir oyunun nasıl güzel işlendiğinde bağımlılık yapabildiğinin başarılı bir örneği çıkıyor karşımıza. Yeni bölümler ve güncelleştirmeler de yoldaymış üstelik. Toplu taşımada vakit geçsin diye açıp durak kaçırtan bir oyuna ihtiyacınız varsa bir şans verin derim. ■ TARIK



+
- Bağımlılık yapan oyun yapısı
- Sanat tasarımı

−
- Şimdilik biraz kısa
- Ufak tefek bug'lar

8

Son Karar

Snake'in en güzel hali.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** SiiS Games | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz | **DAHASI İÇİN:** siisgames.com



UPDATE

ps5 | ps4 | win | one | x|s

HUNT SHOWDOWN: AS THE CROW FLIES

Çık şu dala bak bakalım

Belki daha yoğun bir ayda olsak Hunt: Showdown bu sayfalarda kendine yer bulamayabilirdi ama yaşayan ve büyüyen bir oyun olarak bakıldığında Hunt'ın Crytek'in çıkardığı en iyi işlerden biri olduğunu düşünüyorum. Çevresinde çok sayıda hızlı ve hareketli battle royale varken, Hunt kendi tarzı ve sistemiyle hayatta kalmayı başardı ve kendisine oldukça sağlam bir güruh oluşturmayı da başardı. As the Crow Flies oyunun güncelleme paketlerinden sonuncusu ve aynı zamanda son dönemde çıkan en dolu paket.

As the Crow Flies iki aşamalı bir içerikten oluşuyor. İlk aşamada çevredeki küçük kuş heykellerini ve kargaları öldürerek etkinlik puanı kazanıyor; sonrasında da oyun sonunda bu puanları depoluyoruz. Önce yeni karga canavar açılıyor, ardından oyuncular deyim yerindeyse deneyim puanlarına boğuluyor. Bütün bunlar olurken Hunt'ın orijinal yapısı da zarar görmemiş durumda. Sese ve dinlemeye dayalı oyun yapısı duruyor. Özel kurşunlar ve yeni tuzaklar da oldukları gibi yerindeler.

Hunt: Showdown beni gerçekten germeyi başaran az oyundan biri. Bazen bir avın peşinde 10-20 dakika kımıldamadan dururken, bazense camdan Lousiana bataklıklarında ne gibi tehlikeler olduğunu hayal etmek fazlasıyla hoşuma gidiyor. Güncellemeler konusunda da oyun çok iyi bir durumda. Daha Şubat ayı sonunda özel kurşunlar oyuna teşrif etti. Dilerseniz düşmana bağlı olarak zehirli, zırh delici veya yanabilen kurşunlar kullanmak mümkün. Elbette hepsinin farklı sesleri var ve dolayısıyla bunları kullanmanın da bir bedeli var. As the Crow Flies biraz daha "eğlencelik" bir etkinlik olsa da yeni "kargakoluk" canavarın avcılar için işleri biraz daha karıştıracağından şüphem yok. ■ ALİ

TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Crytek | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Güncelleme) | **YAŞ SINIRI:** 18+
DAHASI İÇİN: huntshowdown.fandom.com

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

IT TAKES TWO OYUN DÜNYASINDA EKSİKLİĞİNİ ÇEKTİĞİMİZ BİR ŞEYİ HATIRLATTI: OYUNLARLA ALAKASI SINIRLI OLAN ARKADAŞLARIMIZLA BİRLİKTE OYNAYABİLECEĞİMİZ ŞEYLERİN AZLIĞINI. ESKİDEN GUITAR HERO FALAN VARDI, ARTIK ONLAR DA YOK...

ÇOK OYUNCULU

Yeni



IT TAKES TWO
PC, PS5, X|S, PS4, X-ONE

Brothers'ı ve A Way Out'u yapan ekip yine harika bir işe imza atmış. Tamamen ikinci bir oyuncuyla, mümkünse de sevdiceğinizle oynamanız için tasarlanan It Takes Two içinde o kadar çok yaratıcı ve eğlenceli mekanik barındırıyor ki her bölümüne ayrı ayrı hayran kalmamanız mümkün değil.



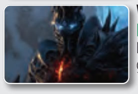
Hunt: Showdown
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Gerilimli ve orijinal yapısıyla battle royale'ler arasından sıyrıldı ve giderek daha da güçlü hale geldi.



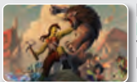
Wingspan
PC, Switch
Doğayla iç içe bir kart oyunu. İnsanın içini açan, ferahlatan bir yapım.



Destiny 2: Beyond Light
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Ubisoft battle royale arenasına dikey oynanışı da işin içine katan Hyper Scape'le fena bir giriş yapmadı.



World of Warcraft: Shadowlands
PC
BfA'nın ardından Blizzard şükür ki yeniden doğru yolda gitmeye başladı.



Hearthstone
PC
Yeni Forged in Barrens güncellemesiyle yeni oyunculara daha açık bir hale geldi.

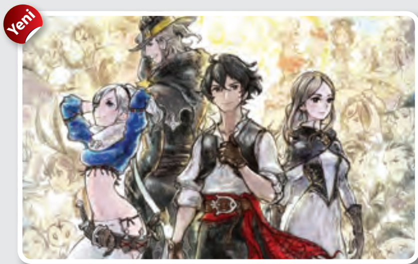
Klasik



Left 4 Dead 2
PC
4 kişi birleşip zombi maması olmanın tadı başkaydı. Hâlâ daha zevkle oynanır.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

Yeni

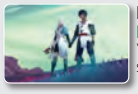


BRAVELY DEFAULT II
SWITCH

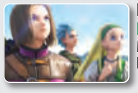
İsminin ikincisi serisinin üçüncüsü Bravely Default II, eskinin klasik JRYO'larına (ama böyle en eski olanlarına) özlem duyanlar için tasarlanmış, müthiş bir derinliğe ve aşırı tatlı bir görselliğie sahip bir yapım. Ama eskinin kalaslıklarını da yanında getirdiğini göz önünde bulundurmayı unutmayın.



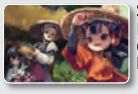
Mortal Shell
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Soulslike türüne giriş yapmak için ideal oyunlardan. Hem türü iyi temsil ediyor hem de özgün olmayı başarıyor.



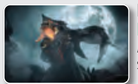
Haven
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yalın, güzel yazılmış, sıcak ve romantik bir RYO. Tam sevgiliyle oynamalık.



Dragon Quest XI - Definitive Ed.
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Modern görünümüne aldanmayın, JRYO'ların köklerine kadar sahip. Saf JRYO'ları sevenler için.

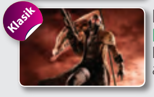


Sakuna: Of Rice and Ruin
PC, PS5, PS4
Çiftçilik simülasyonlarıyla JRYO'ların bir araya gelişinin bu kadar nefis olacağını düşünemezdik.



Demon's Souls
PC, PS5, PS4, Switch
Aslına aşırı sadık olması birçoğumuzu gerse de soulslike sevenler ayıla bayıla oynayacaktır.

Klasik



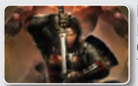
Fallout: New Vegas
PC, PS3, 360
Eskilerin yeri de ayrı, Bethesda yapımlarının da yeri ayrı ama New Vegas'ın yeri de çok ama çok ayrı be!

AKSİYON



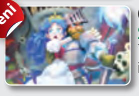
PERSONA 5: STRIKERS
PC, PS5, PS4, Switch

Ah Atlus, bir gün seni anlayacağız ama ne zaman... PC ve Switch'e Persona 5'i çıkarma, devam oyununu çıkar, aferin... Ama onu geçersek Strikers, musou gibi "kısıtlı" bildiğimiz bir türün o kadar da kısıtlı olmadığını ispatlayan bir oynanışa, P5'i aratmayan müthiş bir hikâyeye sahip.

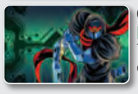


Nioh 2
PC, PS5, PS4
Geç olsun güç olmasın. En iyi soulslike'lardan Nioh 2'ye The Complete Edition sayesinde PC'ciler de kavuştu.

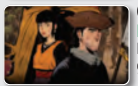
Yeni



Ghosts 'n Goblins: Resurrection
Switch
Tıpkı 35 yıl önceki oyuncular gibi hayattan soğumak ister miydiniz?



Cyber Shadow
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Temel oynanışı son derece basit ve bu basitlik sayesinde çok eğlenceli olmayı başarabilen bir Ninja Gaiden klonu.



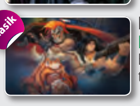
Olija
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Devolver 2 boyutlu aksiyon işini çok seviyor, bize de Olija gibi şahane örnekleri ayıla bayıla oynamak kalıyor.

Klasik



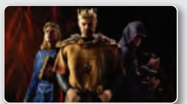
Yakuza Remastered Collection
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yakuza 3-4-5'in yenilenmiş versiyonları PC'ye aynı anda teşrif etti, Yakuza severler cennete düştü.

Klasik



Blizzard Arcade Collection
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Blizzard'ın en eski üç oyununun elden geçmiş versiyonları tek pakette retrocularla buluştu.

STRATEJi



Crusader Kings III
PC
İyi çıkmasını bekliyorduk, bu kadarını beklemiyorduk, Paradox kendini aşmış. Üstelik olabildiğince yeni oyuncu dostu.

Yeni



Nebuchadnezzar
PC
Pharaoh, Caesar gibi eski zamanlarda geçen şehir kurma oyunlarına özlem duyuyorsanız bir göz atmanızda fayda var.



Partisans 1941
PC
Commandos benzeri oyunların Commandos'a en çok benzeyeni. Türe güzel yenilikler de getiriyor. Benzerlerinden biraz daha kolay ama.



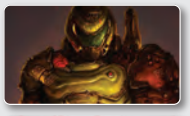
Desperados III
PC
Shadow Tactics harika değil miydi ya..? İşte aynı yapımcılardan gelen, aynı derece harika bir oyun daha size!

Klasik



Fire Emblem: Awakening
3DS
Oyun dünyasının en kadim serilerinden Fire Emblem'e çağ atlatan, onu yeniden gündeme taşıyan inanılmaz bir oyundur.

FPS



Doom: Eternal
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Zebani olmak için de güzel bir gün değil, kadim tanrı olmak için de... İkinci The Ancient Gods paketi de kaliteyi sürdürüyor.



Superhot: Mind Control Delete
PC
Oynanışı ve görselliğiyle özgünlüklerden özgünlük beğenen Superhot'ın yenisi, yeni mekaniklerle taze hissettirmeyi başarıyor.



Serious Sam 4
PC
Dibine kadar külüstür, eski kafa ve süper eğlenceli oynanışıyla geri dönmüş. Ama en azından teknik olarak modern olsaymış keşke.



Call of Duty: Black Ops - Cold War
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Hikâyesi diğer son dönem CoD'lar gibi "meh", multisi de daha çok Warzone'u desteklemek için var gibi. Yine de eli yüzü düzgün bir CoD.

Klasik



Dishonored
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Immersive sim türünün gözbebeklerinden. Bu kadar yaratıcı mekaniği uyum içinde tek oyunda sunabilmek cidden devrimseldi.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SiM, SPOR



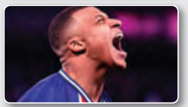
NFS: Hot Pursuit Remastered
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
2010 yapımı Hot Pursuit en iyi NFS'lerden değildi ama başarılı oyundu. Yenilenmiş versiyonu da hâlâ keyifli.



Dirt 5
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yine garip garip tasarım tercihleriyle oyuncuları gıcık etse de eğlence faktörü hâlâ çok üst düzey.

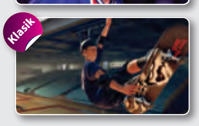


The Sims 4: Snowy Escape
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yine her zamanki gibi aşırı pahalı olan bu DLC sim'lerinize Japon temalı kış etkinlikleri ve eşyaları sağlıyor.



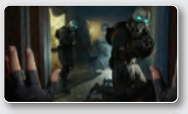
FIFA 21
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Onlar farklı bir şey yapmaya çalışmazken biz niye çalışalım... Yukarıdaki NBA için yazdıklarımızı alın, NBA'i çıkarıp yerine FIFA koyun.

Klasik



Tony Hawk's Pro Skater 1+2
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
MTV, Jackass ve punk rock'ın revaçta olduğu yılları temsil edecek tek bir seri seçersek Tony Hawk olurdu. Yenilenmiş hali de şahane.

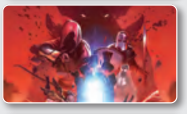
SANAL GERÇEKLİK



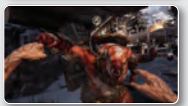
Half-Life: Alyx
Index, Quest, Vive, Rift, WMR
Adı Half-Life 3 olsaydı kimse bir şey diyemez-di , yeni Half-Life için bu kadar beklediğimize değmiş ve hayır, abartmıyoruz!



Beat Saber
Vive, Rift, WMR, PSVR
Müthiş ötesi ritim oyunu Beat Saber, VR'ı olan herkesin kütüphanesine eklemesi gerekenlerden.



In Death: Unchained
Quest
Ok ve yayınızla fantastik orta çağ ortamlarında savaştığınız oyun Oculus Quest'in bütün imkânlarını kullanıyor.

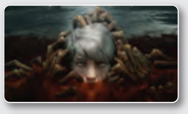


Asgard's Wrath
Rift
VR'da böyle büyük ve bu kalitede bir oyun ilk defa görüyoruz! Ama uzun süreli oynayınca başı dönenlere göre değil.

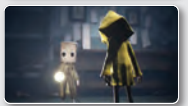


The Climb 2
Quest
Crytek'ten alıştığımız mükemmel bir görsellik eşliğinde oraya buraya tırmanmak insanı beklenmedik derecede ferahlatıyor.

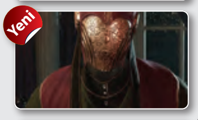
MACERA & BULMACA



The Medium
PC, X|S
Bir ara aslında çağımızın Silent Hill'i olur mu diye umutlanmıştık. O kadar olamadı ama The Medium yine de kesinlikle tür içinde kayda değer bir yapım.



Little Nightmares II
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Hem korkunç hem sevimli benzersiz atmosferiyle, muğlak öyküsüyle gönlümüzü bir kez daha kazandı.



Lust from Beyond
PC
Aksayan yönleri az sayılmaz ama cinselliği bir gerilim unsuru olarak iyi kullanan, yoğun, karanlık bir atmosfere sahip bir yapım.



Tohu
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Hikâyesiyle ve oynanışıyla çok iyi olmadığını bildiğiniz halde sevmekten kendinizi alamadığınız yapımlardan.



Paradise Lost
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Diğer yürüme simülasyonlarından ayrılan çok özgün bir yönü yok ama etkileyici bir hikâye sunmayı başarıyor. Özellikle de sonuyla.

BİR GARİP OYUN



Chicken Police
PC, X|S, PS4, X-One, Switch
Noir filmlerden esinlenmiş, siyah beyaz, sürükleyici bir polisiye point'n click macera. Ama tavuğuz.



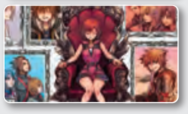
Fuser
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Şahane bir şarkı listesinden parçaları alıp, birbirlerine miksleyip milleti coşturuyoruz. Neden daha fazla DJ'lik oyunu yok ki?



Fitness Boxing 2
Switch
Ritim eşliğinde havaya yumruk sağlayarak egzersiz yapıp forma girmek mi? Fikir güzel, uygulamaysa eh işte.



Tetris Effect: Connected
X|S, X-One
Dahiyane Tetris oyunu Tetriss Effect'in tek bir sorunu vardı, o da ömrünün kısalığıydı. Multiplayer özelliklerle bu sorun giderilmiş.



Kingdom Hearts: Melody of Memory
PS5, PS4, Switch
FF'ler uyuz Theatrhythm'le yetinirken KH canavar gibi bir ritim oyununa kavuştu!

Twitch'te oyun izlemek mi, Netflix'te oyun dizisi izlemek mi? Aralarındaki bağı açıklayınız (haydaaa).

1. *Oyunlar kendi hikâyelerini daha iyi anlattığından, ben de o oyunları genelde Twitch'tekilerden daha iyi oynadığımdan ikisi de değil - ONUR*
2. *Kitabı çıkınca okurum zihniyetindeyim, Twitch yayıncılarının kitabı olmadığı için izlemiyorum (ters bir insanım). - CAN*
3. *Oyun dizisi izlemeyi tercih ederim büyük ihtimalle ama iyi bir yayıncının söz konusu olursa durum değişebilir :) - BİLLUR*
4. *Oyun dizisi, hatta Uwe Boll'un rezil oyun filmlerini izlemek. İnsan kendi tecrübe edebileceği bir şeyi neden oturup izler ki? - EMRE S.*
5. *Amaç hikâye vs. ise Nefflix'te izlemek. Twitch'i tamamen muhabbetine izliyorum, oyunun kendisi biraz ikinci planda kalıyor sanki. - GÜLHİS*

Şimdi şu NFT hadisesi üzerinden soruyorum... GIF satın alan insanların olayı nedir? Niçin yani?

1. *NFT geleceğin sanat alım/satım modeli de olabilir kısa bir heyecan da. Ama dijitalin reelin önüne geçişi heyecan verici. - EREN E.*
2. *"Shut up and take my money" zihniyetiyle yaşayıp sonra kaliteden şikayet eden bir zümre var malesef. - EMRE S.*
3. *Hayatlarında biraz "hareket" istiyorlardır belki. - M. İHSAN*
4. *Sağ tık + Farklı kaydet - GÜLHİS*
5. *Forumlarda sanal yumruğu masaya vurunca "dağılın sahibi geldi" densin istiyor olabilirler, bence güzel bir istek. - ONUR*

2021'i oyunsuz mu kapatacağız? 1 tane çok önemli oyunu unutuyorum ama hangisi o?

1. *Cyberpunk 2077'nin çıkmasını bekliyorum ben hâlâ. Bu sene miydi o? (Şaka, FF7R Intergrade yeterli benim için) - CAN*
2. *Humankind sonunda Civilization'ın tekelini kırmaya geliyor yahu, stratejiler önemli oyun sayılmıyor mu!? - MUTLU*
3. *Deathloop ve Resident Evil: Village aynı ay çıkıyor, sonrasında seneyi kapatıp gidebiliriz bence. - ONUR*
4. *Monster Hunter Rise'ın çıkmış olması benim için yeterlidir bu yılı değerli kılmaya. - EREN E.*
5. *Legend of Mana'nın Remaster'ı gelecek daha ne olsun? (Şimdiden yazayım da inceleme kodu da bana gelsin :) - EMRE S.*

AYIN ALTIN OYUNLARI



IT TAKES TWO



ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

~~Şubat'ta~~ ~~Mart'ta~~ Nisan'da da kapaklık oyun yok, bakalım gelecek aya nas-EAAHHHH YETER BE!

Nisan '21	
Outriders	1 Nisan
Oddworld: Soulstorm	6 Nisan
SaGa Frontier Remastered	15 Nisan
Poison Control	16 Nisan
Wraith: The Oblivion - Afterlife	22 Nisan
Nier Replicant ver.1.22474487139...	23 Nisan
Total War: Rome Remastered	29 Nisan
New Pokémon Snap	30 Nisan
Returnal	30 Nisan
R-Type Final 2	30 Nisan
Mayıs '21	
Resident Evil: Village	7 Mayıs
Mass Effect: Legendary Edition	14 Mayıs
Subnautica: Below Zero	14 Mayıs
Deathloop	21 Mayıs
Knockout City	21 Mayıs
Biomutant	25 Mayıs
SMT III: Nocturne Remaster	25 Mayıs
World's End Club	28 Mayıs

Haziran '21	
Chivalry 2	8 Haziran
Final Fantasy VII Remake Intergrade	10 Haziran
Ninja Gaiden: Master Collection	10 Haziran
Guilty Gear -Strive-	11 Haziran
Ratchet & Clank: Rift Apart	11 Haziran
Legend of Mana	24 Haziran
Mario Golf: Super Rush	25 Haziran
Scarlet Nexus	25 Haziran
Disgaea 6	29 Haziran
Temmuz '21	
Monster Hunter Stories 2	9 Temmuz
Ağustos '21	
Humankind	17 Ağustos
Kena: Bridge of Spirits	24 Ağustos
King's Bounty II	24 Ağustos
No More Heroes III	27 Ağustos
New World	31 Ağustos



ALT

VİZYON TARİHİ
08/03
2021

EVANGELION:3.0+1.0

THRICE UPON A TIME.

O lanet robota son bir kez daha bin be Shinji!

ÖMER AKDAĞ

Bir düşünüyorum, Evangelion zaten yapılmış en iyi animeler arasına rahatlıkla girer, şahsen en sevdiğim animeler arasına da girer. Ama bu iki kategori dışında, yapılmış en "önemli" veya "etkisi en büyük olmuş" animeler listesi yapsak... Gundam 0079, Nausicaa, Spirited Away, Dragon Ball, One Piece, FMA, Sailor Moon, Astro Boy, Ghost in the Shell, Akira gibi baş tacı animelerin yanında, hatta belki bu listenin en tepesinde olurdu Evangelion.

Hem Japonya'da hem globalde inanılmaz bir popülarite yakalayıp 90'larda büyük ekonomik sıkıntı içindeki anime sektörünü kendi başına ayağa kaldırması mı dersiniz; tsundere, kuudere gibi karakter arketiplerinin anime karakter tasarımının ana akımı haline gelmesini sağlaması mı dersiniz; organik-mecha konseptini insanların zihnine yerleştirmesi mi; animelerin sembolik ve psikolojik anlatım açısından ne derece kendine özgü ve ne derece güçlü olabileceğini ispatlaması ve bu türdeki nice şaheserin yolunu açması mı... Liste uzar gider. 25 yıl sonra hâlâ popülerliğini kaybetmemiş olması da bunun en büyük ispatı herhalde.

Çıkışından 12 yıl sonra, serinin kendisi gibi hastalıklı bir zihne sahip olan yönetmen Hideaki Anno, Evangelion'ı "Rebuild of Evangelion" adı altında, 4 film formatında yeniden yaptıklarını duyurdu. Önce harika bir ilk film, 2 yıl sonra da özellikle sonuyla akıl çıkaran, kolda bacakta diken diken olmamış tüy bırakmayan bir ikinci film çıktı. Üçüncü filmse...

Öncelikle 2. filmin sonu bu film dörtlemesini bir yeniden yapım olmaktan çıkarıyordu ve hikâyeyi orijinal seridekinden çok farklı bir yere taşıyordu. 3. film komple yeni bir şeydi yani. Bununla bir sorunum yok elbette, taze, farklı bir Eva izlemek heyecan vericiydi bilakis. Ama hani 3. film çok kötüydü diye aklımda kalmış, bu yazıyı yazmadan ilk üç filmi tekrar bir izledim, bazı açılardan hatırladığım kadar kötü değilmiş ama bazı açılardan da hatırladığımdan da daha kötüymüş.

Eski serinin ve ilk iki filmin yaptığı temel olarak şu: Size neyin ne olduğu belli olmayan, sembollerle ve gizemlerle dolu bir dünya ve sevilesi (veya bazen uyuz olunası) karakterler verir, bunlarla öyle veya böyle bağ kurmanızı sağlar, siz de bu dünyanın boş beleş kurulmuş bir dünya olmadığına ikna olduktan ve karakterleri önemsemeye başladıktan sonra travma üstüne travma yaşarsınız. Bir şeyler anlatır ama asla neyin



ne olduğunu tam olarak açıklamaz. Çoğu şey kendi yorumunuza kalır ama bunu yaparken makuldür, ona duyduğunuz saygıyı kaybetmemenizi sağlar.

Üçüncü filmin karakterlerine sempati duymanız için bir şey yapmamasını bir kenara koyalım. Resmen her iki cümleden birinde bilmediğiniz bir terim, çok anlamlıymış gibi söylenen ama anlamsız muğlak laflar... Yani "bizim olayımız çok karışık olmak o yüzden dibine vuralım" demişler ama önceki animelerdeki gibi anlamlı bir karışıklık ortaya koyamamışlar. Sadece karışık.

Hatırlıyorum da üçüncü film için 3 buçuk yıl beklediğimiz için isyan etmiştik. Çıkalı 9 yıl oldu. Dördüncü film o dağınıklığı toparlayabilir mi? Dediğim gibi, Eva'nın bütün soruları yanıtlamak gibi bir amacı hiçbir zaman olmadı, muhtemelen kafalardaki soru işaretlerinin yüzde 90'ı soru işareti olarak kalır, sorun değil. Ama en azından temel soruları, Gendo'nun asıl niyetini, Misato tayfasının Nerv'e savaş açacak kadar ne yaşadığını, neden milletin Shinji'ye ondan bu kadar nefret ettiklerini anlatmadıklarını, Lilith'in niye öldüğünü, iki mızrağın aynı olmasının ne anlama geldiğini, eski Rei'nin hakikaten ölüp ölmediğini, kısacası hikâyenin kırılım noktalarının neden olduğunu anlatabilse kâfidir. Film Japonya'da gösterime girdi ve ilk yorumlar mükemmel olmasa da iyi toparlamış olduğu yönünde ama o kadar dağınık ki üçüncü film, şahsen tatmin olma ihtimalim bayağı düşük.

Ha bir de, kusura bakmayın ama bütün o derinliğin, sembolizmin yanında ben Eva'dan danalar gibi bir robot aksiyonu isterim. Üçüncü filmde tatmin etmeyen robot aksiyonunun ilk iki filmdeki gibi epik olmasını dilerim.

YÖNETMEN: Hideaki Anno **SESLENDİRENLER:** Megumi Ogata, Megumi Hayashibara, Yuko Miyamura, Kotono Mitsuishi

ÖZEL DOSYA



ROMA

Roma neydi? Antik Dünyanın merkezinde beyaz mermerleri göz kamaştıran kadim bir şehir mi? Tüm Akdeniz kıyılarını ve ötesini hakimiyetine alan kuvvetli bir imparatorluk mu? Yüzyıllar boyu sayısız halk ve devletin sahip çıkmak için mücadele ettiği kutsal bir miras mı? Yoksa binlerce yıl öncesinden uzanıp bugün hâlâ hayatlarımızı sarmalayan ölümsüz bir uygarlık mı?

Batı Roma İmparatorluğu'nun çöküşünün üzerinden 1545, Doğu Roma'nın çöküşünün üzerinden 568 yıl geçmiş olsa da Roma, bugün hâlâ sayısız kitap, film ve oyuna konu olup hayatımıza dokunmaya devam ediyor. Kimimiz Sezar'ın zaferlerine hayran kalırken, kimimiz huzuru Marcus Aurelius'un felsefesinde arıyor. Askeri okullar Romalıların taktik ve tekniklerini öğretmeye devam ederken, adalet sistemimizi Roma hukuku üzerine inşa ediyoruz.

Hazır oyun dünyası biraz durulmuşken dönüp Roma'ya bir bakalım, hâlâ hayatımıza nüfuz eden bu devleti anlatalım, sevdiğimiz yanlarından bahsedelim istedik. Binlerce yıllık bir tarih ve medeniyeti böyle ufak bir dosyaya sığdırmak, kabul edersiniz ki kolay olmadı; yine de Roma hakkında bugüne kadar duymadığınız bir detay öğrenir, güzel yapımlar keşfeder ve okurken geçmişin esintisinde tanıdık bir şeyler hissedersiniz diye umuyoruz.

HIZLANDIRILMIŞ
ROMA TARİHİ

YAZI **ENGİN VURAL**

Roma... Kendisinden sonra gelenlere ilham veren imparatorluk. Kimileri tüm insanlık tarihinin en önemli devleti olduğunu düşünürken kimileri de 'bana biraz abartıyormuşsun gibi geldi' diyor (Neil Faulkner, Roma: Kartalların İmparatorluğu adlı eserinde Roma'nın bir soygun, yağma ve sömürü düzeni olduğu savını tartışır mesela, buna göre Roma'yı bir dünya imparatorluğu haline getiren araçlar aynı zamanda yıkımının da temellerini kendi içinde barındırmaktaydı). Ne dersek diyelim, Roma'nın dünya tarihini çok derinden etkileyen bir devlet olduğuna şüphe yok. Sonuç olarak Batı'da 6, Doğu'da 16 asır boyunca varlığını sürdüren bir imparatorluktan bahsediyoruz.

Peki bunu nasıl başardı? Ve tabii sonrasında tarih sahnesinden nasıl çekildi? Bu sorulara kısa bir cevap vermek zor olsa da elimden geldiğince özetlemeye çalışacağım. Buyurun hızlandırılmış Roma Tarihi derslerimize...

Kent-Devletten Cumhuriyete...

Bir kent-devlet olarak tarih sahnesine çıkan Roma'nın kuruluşuna dair mitlerden bahsetmeden olmaz. Hikâyenin 2 farklı versiyonu var.

İlki, bizlere tanıdık gelebilecek bir 'kurt efsanesi'. Bir kurt tarafından emzirilip büyütülen iki kardeş, Remus ve Romulus, bir şehir kurarlar (bu arada bu kardeşler Savaş Tanrısı Mars'ın çocukları oluyorlar). Romulus, inşa ettiği duvarla dalga geçen kardeşine öfkelenir ve onu öldürür. Sonrasında da şehrin tek yöneticisi olur.

Hikâyenin 2. versiyonundaysa şehrin kurucuları, savaşta Yunanlılara yenik düşen Truvalılardan Aeneas ve beraberindekilerdir. Efsanelere göre Aeneas, Afrodit'in oğlu ve Hektor'un kuzenidir. Truva Savaşı'nda Hektor'dan sonraki kahraman olarak görülür. Savaş kaybedildikten sonra da geriye kalan Truvalılara liderlik eder, onlara yeni bir yurt bulur. Kurdukları yeni şehir de tahmin edebileceğiniz üzere Roma olacaktır.

Bu iki hikâye de aslında bölge halkının bir yandan tarihi yolculuklarında biriktirdikleri hatıraların bir yandan da farklı kültürlerle etkileşimlerinin şekillendirdiği mitler. Roma'ya dair tarihi kayıtlar diyebileceğimiz ilk detaylarsa, İtalya'nın orta bölgelerinde yer alan Latin kentleri federasyonuna liderlik ettiği dönemle başlar (Roma'nın efsanevi kuruluş tarihi



Kırmızı, kimi zaman barışın ve uygarlığın, kimi zaman savaşların ve fetihlerin rengi oldu.

ROMA VE HRİSTİYANLIK

Hristiyanlığın yayılmasında Roma İmparatorluğu'nun da önemli bir rolü olduğunu söylemek gerek. Kaderin bir cilvesi, İmparatorluğun sonunu getiren etkenlerden birisinin de bu olduğu kabul edilir. Ama bu bir anda olmamış; Roma, Hıristiyanlığın önemli bir merkezi haline geldikten sonra da yüzyıllar boyunca varlığını bir şekilde sürdürmüştü (Bizans sonuçta kâğıt üzerinde halen bir Roma İmparatorluğu olarak adlandırılmaktaydı).

313 yılında yayınlanan Milano Fermanı'yla birlikte yasal bir statü kazanan Hrıistiyanlık, 380'de de devletin dini haline gelmişti. Kimilerine göre bu yeni kültürün ve inanç sisteminin yükselişi Roma değerler sistemini zayıflatmıştı. Politeist dönemde, imparatorlara tanrısal bir kutsallık ve kudret atfedilirken, Hristiyanlıkla birlikte artık böyle bir durum söz konusu olamayacaktı. Ayrıca imparatorluğa atfedilen ihtişam da (İhtişam... O Roma'dır) artık Tanrı'ya aitti. Hristiyanlık yayıldıkça, ruhban sınıfının ve kilisenin de güç kazandığı görüldü. Bir zaman sonra artık sadece dini konularda değil siyasi konularda da kilise önemli bir otorite haline gelecekti.

En etkin döneminde Roma İmparatorluğu'nun dünya nüfusunun yaklaşık beşte birine ev sahipliği yaptığı düşünülmektedir. Bunun aynı zamanda çok kültürlülük anlamına geldiğin söylemek yanlış olmaz. Bu kadar geniş topraklarda bu kadar farklı kültürlerden insanları bir çatı altında tutan imparatorluğun artık yeni bir inanç sisteminin temsilcisi haline gelmesi, haliyle bu bağları zayıflatacaktı.

Bu gibi farklı etkilerle, Hristiyanlık adım adım Roma İmparatorluğu'nu zayıflattı ve en sonunda da dini merkez olarak görülen Konstantinapol'ün Osmanlılar (yani bir anlamda rakip bir din) tarafından fethedilmesiyle birlikte imparatorluğun tabutuna son çivi de çakılmış oldu.



M.Ö. 753 olarak kabul edilirken Etrüsklerce kuruluş tarihi M.Ö. 650'dir).

Etrüsk kralları tarafından yönetilen Roma, sonrasında bu krallara karşı başlatılan bir isyanla aristokratların idaresinde bir cumhuriyet yönetimine dönüşecektir (M.Ö. 509). Roma Cumhuriyeti dediğimiz bu dönemin sonlanmasıysa, tiranlar yönetimine geçişle, yani Roma İmparatorluğu'nun kuruluşuyla olacaktır. Bu dönüşümü getirecek kişiyse Jül Sezar'dır (M.Ö. 44).

Ama oraya geçmeden önce filmi biraz geriye saralım ve Roma'nın yükselişine dair en önemli detaylardan birisi olan Pön (Kartaca) Savaşları'ndan bahsedelim isterseniz.

Hamilcar, Hannibal, Scipio, Fabius... Büyük Generaller Çağı

Pön Savaşları, 100 yılı aşkın bir süre boyunca Batı Akdeniz'in hakimiyeti için Kartaca ile Roma Cumhuriyeti arasında süren rekabetin sıcak çatışmalara dönüştüğü bir savaşlar serisidir (MÖ 264-146).

Tarihin en büyük askeri dehalarından birisi olarak kabul edilen Hannibal, 2. Pön Savaşı'nda Roma'ya önemli yenilgiler yaşatırken, dönemin bir diğer önemli generali Scipio da takip eden yıllarda giriştikleri savaşlarda Kartaca ordularını alt etmeyi başarmıştı. Roma'nın ünlü kumandanlarından Fabius'un Hannibal'in birliklerini yıpratmak için uyguladığı yöntemler (vur-kaç taktiği, düşmanın ikmal yollarını kesmek vb.) ise, "Fabian Strateji" olarak askeri literatürde yerini alacaktı. Pön Savaşları'nda uygulanan askeri taktikler ve izlenen stratejiler, günümüzde de pek çok çatışmada benimsenen yöntemler olarak varlıklarını sürdürmektedir. Bu da dönemin generallerinin ne kadar önemli isimler olduğunun kanıtı olarak kabul edilir.

Her iki tarafın da büyük kayıplar yaşadığı 3 savaşın ardından Roma Cumhuriyeti, Kartaca'yı yenmiş ve Kartaca şehrini yerle bir etmişti. Aynı dönemde Selevkos İmparatorluğu'nu da yenen Roma, Akdeniz'in hâkimi konumuna yükselecekti. Bu da Roma Cumhuriyeti'ni, dönemin en güçlü devletlerinden birisi haline getiriyordu.

İmparatorların Roma'sı

Çeşitli cephelerde art arda kazanılan zaferlerle büyük bir güç haline gelen Roma Cumhuriyeti için sıradaki büyük tehdit dışa-

rıdan değil, içeriden gelecekti. Galya'dan zaferle dönen Jül Sezar, ordularını başkente sürerek bir iç savaşı başlatıyordu. Ama bu iç savaş çok uzun soluklu olmadı, Pompey karşısında zafer elde eden Sezar, Senato tarafından 'ömür boyu diktatör' ilan edildi. Ve bununla birlikte artık Cumhuriyet döneminin de sonunun geldiği teyit edilmiş olacaktı.

Sezar'ın hamlelerinden rahatsız olan siyasi grupların bir suikast tertipleyerek Sezar'ı öldürmelerinin ardından yeni bir iç savaşın da fitili ateşlenmiş oluyordu (M.Ö. 44). Bu iç savaşın kazananıysa, Sezar'ın evlatlığı Octavius, nam-ı diğer Augustus olacaktı -ki kendisi böylece Roma İmparatorluğu'nun ilk lideri olarak tarihe geçiyordu (M.Ö. 30-14).

Augustus, varis sistemini yerleştirerek, yani imparatorların kendilerinden sonra gelecek ismi belirlemeleri yöntemini hayata geçirerek, sonraki dönemde iç karışıklıkların yaşanmasının da önünü kesmiş, uzun bir dönem boyunca iç barış sağlanmış ve bu dönem Roma Barışı (Pax Romana) olarak adlandırılmıştı.

Roma İmparatorluğu'nun altın çağı olarak kabul edilen dönemse, Augustus sonrası oluşan barış döneminin son kısmına tekabül eden "Beş İyi İmparator" veya "Evlatlık İmparatorlar" çağı olacaktı. Bu beş imparatordan sonuncusu olan Marcus Aurelius'un ölümü (kimilerine göre de Aurelius'un oğlu Commmodus'un öldürülmesi) ile bu barış dönemi son buluyordu (M.S. 96-192).

Roma'dan Konstantinapol'e...

İmparatorluk, Avrupa hakimiyetinin ardından Kuzey Afrika ve Ön Asya'ya da genişlemişti ve bu bazı idari tercihlerin bir kez daha gözden geçirilmesi gerekliliğini doğurmuştu. Bunun bir sonucu olarak önce Nicomedia'da (bugünkü İzmit) İmparatorluk Sarayı'nın kurulması ve idarenin fiilen buraya kaydırılması yoluna gidildi. Bunu, İmparatorluk için köklü bir değişiklik olan Tetrarşi (Dörtlü Yönetim) sisteminin kurulması takip edecekti. Bu sistemde, İmparatorluk, Doğu ve Batı olarak ikiye bölünmüştü. Her iki birimde iki Augustus bulunurken, bunlar da kendilerine birer Sezar tayin ediyordu. Geniş bir coğrafyaya yayılan devletin yönetiminde etkinliği artırmak için tasarlanan bu yöntem, liderler arasında rekabeti de beraberinde getirdi ve yeniden iç savaşlarla uğraşmak durumunda kaldılar. Bu iç savaşların kazananı I. Konstantin oldu (ki kendisi aynı zamanda Hıristiyanlığı kabul eden ilk imparator olacaktı)

2 DEVLET, TÜM YOLLARIN ÇIKTIĞI İKİ BAŞKENT: ROMA VE NOVA ROMA, YANİ TANIDIK İSMİYLE; İSTANBUL

ve İmparatorluk merkezini Byzantion'a taşıdı (M.S. 330). İmparatorluğun bu yeni başkentini Nova Roma olarak adlandırdı ve senato başta olmak üzere idari birimlerin tamamını da buraya taşıdı. Bundan sonraysa, tam bir yeniden imar dönemini başlattı. Ölümünün ardından onun onuruna Konstantinapolis olarak adlandırılan şehir, dünyanın merkezi konumuna yükselecekti. Sizin anlayacağınız "Bütün yollar Roma'ya çıkar" sözü öyle gelişi güzel bir ifade değil yani :) Bundan böyle o yolların kavşak noktası, Nova Roma, yani bizim kullandığımız ismiyle İstanbul olacaktı.

Batı Roma İmparatorluğu ise bu sıralarda, M.S. 300'lerde başlayan yenilgilerle adım adım zayıflıyordu. Barbarlar, Gotlar, Cermenler, Vizigotlar, Vandallar derken sürekli olarak tehdit altında geçen onlarca yılın sonunda, M.S. 476'da General Odovakar'ın (Odoacer), İmparator Romulus Augustulus'u devirmesinin ardından artık yeni bir Batı Roma İmparatoru tahta çıkmayacaktı; yani Batı düşmüş, tarih sahnesinden çekilme zamanı gelmişti...

Doğu Roma İmparatorluğu, nam-ı diğer Bizans ise, uzun yıllar boyunca adım adım gerileyecek ve en sonunda 1453'te Osmanlı Devleti tarafından İstanbul'un fethedilmesiyle tarih sahnesinden çekilecekti. Fatih Sultan Mehmet kendisini yeni Roma İmparatoru (Kayser-i Rum) olarak ilan ederek bu mirası üstlenmeye talip olsa da, artık yeni bir çağın kapısı aralanmıştı bir kere ve bu çağda artık "İhtişamlı Roma"nın yeri olmayacaktı.



ASKERİ GELENEKLER

YAZI **MUSTAFA MUTLU ŞENAY**

M.Ö. 3. yüzyılın başında Orta İtalya'da bölgesel bir güç olan Romalılar; 300 yıl içinde bildikleri dünyanın neredeyse tamamına hâkim olarak o güne kadar hayal bile edilmemiş büyüklükte bir imparatorluk kurmayı başardılar. Peki onları rakiplerinden ayıran, pek çok kritik noktada düşmanlarına karşı avantajlı kılan ve hatta Britanya'nın işgali sırasında kendilerinden 10 kat kalabalık orduları alt etmelerini sağlayan askeri unsurlar nelerdi?



MİLİTARİST KÜLTÜR

Özellikle Cumhuriyet döneminde Roma, askerliği yücelten ve yenilgiyi asla kabul etmeyen oldukça militarist bir kültüre sahipti. Romalı vatandaşlar, en soylu ve zengin olanlar dâhil, vatanları için savaşmaya büyük önem veriyor, askerlik yapmak en kutsal görevlerden biri sayılıyordu.



ORGANİZASYON

Roma ordusu, çağdaşlarının aksine oldukça düzenli bir emir-komuta sistemine sahipti. Her lejyonerin bağlı olduğu Contubernium (manga), o manganın bağlı olduğu Centuria (birlik), o birliğin bağlı olduğu Kohort (tabur) ve o taburun bağlı olduğu Lejyon belliydi. Bu organizasyon sistemi savaşlarda olası bir karmaşanın önüne geçiyordu.

DÜZENLİ TALİM

Roma lejyonlarında bizzat Romalı vatandaşlar yaklaşık 20 seneye yakın süre askerlik görevini yürütüyor ve zamanlarının büyük bölümünü talim yaparak geçiriyorlardı. Bu düzenli talimin sağladığı profesyonellik, düşmanlarının baş edemediği karmaşık savaş taktiklerini ve Testudo gibi kusursuz nizam gerektiren formasyonları mümkün kılıyor, özellikle büyük çoğunluğunu ilk kez silah tutan köylülerin oluşturduğu düzensiz barbar ordularına karşı büyük avantaj sağlıyordu.



DİSİPLİN

Roma ordusunun önemli unsurlarından birisi de, ürkütücü disiplin cezalarıydı. Sefer sırasında bahsettiğimiz katı organizasyonu korumak için sıkı kurallar uygulanıyor, uymayanlar rütbeleri fark etmeksizin sert şekilde cezalandırılıyordu. Ölene kadar dövülmekten ellerin kesilmesine, çıplak şekilde nöbet tutmaktan düşman bölgesine yalnız başına gönderilmeye çeşit çeşit ceza ordunun organizasyonunu korumasında önemli bir etkendi.



EKİPMAN

Roma, teknoloji ve adaptasyon anlamında rakiplerine göre çok ilerideydi. Roma'nın önemli simgelerinden birisi olan geniş dikdörtgen kalkan bile Cumhuriyet'in ilk yıllarında iri barbar savaşçılara karşı avantaj elde edebilmek için tasarlanmıştı. Özellikle Pilum ismi verilen mühendislik harikası mızrak, ilk temastan hemen önce topluca fırlatıp düşman hatlarında şok etkisi yaratan lejyonerlere büyük avantaj sağlıyordu.



MÜHENDİSLİK

Lejyonerler, savaş yeteneklerinin yanında usta inşaatçılardı, öyle ki gece için mola veren bir Roma lejyonu sadece 2-3 saat içinde gözetleme kulelerinden duvarlarına tam teşekküllü bir kale kurabiliyordu. Haliyle de bu yetenekleri onlara ulaşım ve kuşatma savaşları sırasında büyük avantaj sağladı. Alesia Kuşatması sırasında Sezar, önce kenti tamamen izole etmek için kentin etrafına bir duvar ördürmüş; büyük bir barbar ordusunun lejyonu kıstırmak üzere yaklaştığını öğrendiğindeyse başka bir duvarla ordugahı çevirerek olası bir baskını önlemiş ve kuşatmayı başarıyla tamamlamıştı.

Sözlük

YAZI **MUSTAFA MUTLU ŞENAY**

SPQR
"Senatus Populusque Romanus", Türkçesiyle "Roma Halkı ve Senatosu"nun kısaltması. Cumhuriyet döneminde kullanılmaya başlanan bu kısaltma, gücünü halktan alan (!) imparatorların döneminde de paralar, bayraklar ve önemli yapıların üzerine yazılmış, ancak Hristiyanlığın yükselmesiyle kullanımdan kalkmıştı.

ROMA INVICTA
Kesin çevirisi üzerinde anlaşılamamış olsa da takriben "Roma Fethedilemez" anlamında kullanılan, farklı yazıtlarda gördüğümüz ve lejyonlar tarafından da kullanıldığı düşünülen slogan.

ET TU, BRUTE?
Rivayete göre Cumhuriyet yanlıları tarafından suikasta uğrayan Jül Sezar'ın, saldıranlar arasında, annesiyle uzun süreli gönül ilişkisinin olduğu, çok güvenmese de bir nevi üvey oğlu olan Brütüs'ü görünce söylediği son sözleri, Türkçesiyle "Sen de mi Brütüs?".

PAX ROMANA
Türkçesiyle "Roma Barışı". M.Ö. 27'de Augustus'un cumhuriyet dönemini kesin şekilde bitirip imparatorluğu ilan etmesiyle başlayan, Roma'nın ciddi bir tehditle karşılaşmadan aklı başında imparatorlar tarafından yönetildiği döneme verilen isim. Tüm Akdeniz coğrafyasında tarihte eşine rastlanmamış bir barış ve huzurun görüldüğü bu 200 yıllık dönemin, M.S. 180'de Marcus Aurelius'un ölümüyle bittiği kabul edilir.

RUBICON'U GEÇMEK
Kuzey İtalya'da bir nehir olan Rubicon, Roma şehrindeki demokrasiyi korumak adına Roma orduları için geçilmesi yasak olan coğrafi bir sınırdı. Cumhuriyet'e karşı komplo kurmakla suçlanan Sezar askerlerini bırakıp silahsız şekilde Roma'ya gelmesi istendiğinde, lejyonlarıyla Rubicon'u geçerek darbe planını uygulamaya koymuş, deyime bugün kullandığımız anlamını vererek "geri dönüşü olmayan bir yola girmişti".

HER YOL ROMA'YA ÇIKAR
Hükmettiği toprakları sorunsuz yönetebilmek için kusursuz bir iletişim ve ulaşım ağına ihtiyacı olan Roma, başkentten başlayarak tüm Akdeniz coğrafyasını dolanan ve tekrar Roma'ya dönen binlerce kilometrelik yollar inşa etmişti. Uzun yüzyıllar boyunca bilinen dünyanın yolları, gerçek anlamıyla eninde sonunda Roma'ya çıkıyordu.

AVE CAESAR
Uzun haliyle "Ave Caesar, morituri te salutant"; Türkçesiyle "Selam sana Sezar, ölmek üzere olanlar seni selamlıyor". Roma arenasına giren Gladyatörlerin, ölümüne dövüşe başlamadan önce imparatorları selamlamak üzere kullandıkları söz.

YAKARIM ROMA'YI DA YAKARIM
Büyük Roma Yangını, başkentin önemli bir bölümünü küle çevirmişti ve bu hadise İmparator Nero'ya bağlanır genelde. Nero'nun nevrotik bir kişiliği olduğu konusunda neredeyse fikir birliği olsa da koskoca bir şehri yakmak istemesi yine de çok fazla, bu kadar ileri gidip gitmediği halen tartışmalı. ■ Engin



ROMA TARİHİNDEN
6 ÖNEMLİ KİŞİ

Publius Cornelius Scipio Africanus



Zama Muharebesi'nde Hannibal'ı alt eden, dünyanın gelmiş geçmiş en önemli komutanlarından biri.

Hannibal'la ilk karşılaşması Zama değil tabii ki. Scipio, Hannibal'ın Roma ordularını una çevirdiği Cannae Muharebesi'nden sağ çıkmayı başarıyor. Babasını ve amcasını İspanya'da Kartacalı kuvvetlere karşı kaybediyor. MÖ 210 civarında Roma, İspanya'ya destek kuvvet göndermeye karar verince komutan olarak gönüllü oluyor. MÖ 206 gibi de Roma'nın İspanya'daki yerini sağlama almış bir şekilde Roma'ya geri dönüyor.

Senatonun isteksizliğine rağmen Scipio, Afrika'ya gitme fikrinden vazgeçmiyor. Onu ceza niyetine Sicilya'ya gönderiyorlar, o tutup Sicilya'yı ordu eğitim merkezine çeviriyor. Afrika'ya Utica'dan ayak basıyor ama dikkati hemen Kartaca ve Nümidya birliklerine çevriliyor. Sonrası, Zama Muharebesi. Hannibal'ın kalabalık ordusuna karşı kazandığı zaferle Roma'ya dönen Scipio, Africanus adını da bu şekilde alıyor. Zaferinin ardından Kartaca'yı yerle bir etmesini bekliyorlar ama Scipio bölgeyi vergilendirip, başına da Hannibal'ı geçiriyor. ■ **GÜLHİS**

Cicero



Sanıyorum ki bu ismi duymayan yoktur. İnsan günümüze kadar kaybolmadan gelebilmiş Latince edebiyatının dörtte üçünün sahibi olunca kendisinden kaçınmak biraz zor olabiliyor. Bilinen 22 savunması ve birçok felsefi metni olmasına rağmen Cicero, politik kariyerinin en önemli başarısı olduğuna inanıyormuş. Roma Cumhuriyeti'nin çöküp imparatorluğa dönüştüğü dönemde yaşadığı düşünülürse, bu çok da şaşılacak bir şey değil. Marcus Antonius'a da, en sonunda kendi ölümüne yol açacak kadar düşmanmış.

Cicero sadece kendi zamanındaki nüfuzu değil; Locke, Hume, Burke gibi 18. yüzyıl Aydınlanma Çağı düşünürleri üzerindeki etkisi yüzünden de günümüzde hâlâ okunuyor. Helenistik felsefeyi Latinceye taşıyan önemli isimlerden. Neyse, ben ne anlatıyordum. Heh! Sanırım kendisi hakkında en çok sevdiğim gereksiz bilgi, sürgünden geri döndüğünde Brindisi'de kendisini alkışlarla karşılayan bir kalabalığın beklediğini yazması. Evet, Brindisi'deki herkes alkışlamış. Ben kendi gözlerimle gördüm ya. ■ **GÜLHİS**

Gaius Julius Caesar



Roma tarihine ilgi duymayanların dahi ismini ezbere bildiği bir hükümdar. Kendisine Jül Sezar desek de esasında isminin Latince telaffuzu Kayzer (ya da Kayzar) şeklinde.

Galya Seferi'nden zaferle dönen Sezar, senatonun talebine karşı çıkarak ordusunu dağıtmamış, Roma'ya girerek iç savaşı başlatmıştı. Elde ettiği zafer sonucunda 'ömür boyu diktatör' ilan edilmesiyle cumhuriyet döneminin sona erişi ve imparatorluk dönemine geçiş süreci başlamış oldu. Sezar'a dair bahsedilebilecek pek çok önemli konu var, ama ikisiyle sonlandırayım. İlki, Kleopatra'yla ilişkisi. Mısır'a düzenlediği seferle Kleopatra'yı tahta taşıyan Sezar, kendisiyle büyük bir aşk yaşıyor. Evlenmemiş olsalar da aşkları iki devletin kaderini de etkiledi diyebiliriz. İkincisi, o meşhur Brütüs hikayesi. Her ne kadar Sezar'ın ölümü, pek çoğumuzun zihnine 'Sen de mi Brütüs?' ifadesiyle kazınmış olsa da bu aslında cumhuriyeti geri getirmek iddiasındaki senatörlerce organize edilen bir suikasttı ve Brütüs, Sezar'a vurulan bıçak darbelerinin yegâne sorumlusu değildi. Yine de hikâyeyi bu haliyle anlatmak daha şairane duruyor olsa gerek... ■ **ENGİN**



Augustus

İmparatorluğa geçişin Sezar'la başladığını söylesek de Gaius Octavius Thurinus, Roma İmparatorluğu'nun ilk lideri olarak kabul edilir (Ağustos ayını kendisinden miras aldığımız lider oluyor aynı zamanda). Jül Sezar, yeğeni Octavius'u evlat edinmiş, onu kendisi gibi bir lider olarak yetiştirmişti. Jül Sezar'ın öldürülmesinin ardından çıkan iç savaşta Marcus Antonius'u alt eden Octavius, Sezar'ın varisi ve Roma'nın yeni hükümdarı oldu. Senato tarafından kendisine 'Augustus' (yüce) sıfatı verildi ve bu sıfat 'Sezar'la birlikte Roma İmparatoru unvanı haline geldi.

Augustus, Roma'yı denizlerin hâkimi konumuna taşıdıktan sonra "cumhuriyeti yeniden kurmak" savıyla ileri çıktı. Cumhuriyetin bazı kurumlarını geri getirip bazı eyaletlerin yönetimini Senato'ya bırakmış olsa da esasında arka planda Senato'nun yetkilerini sınırlandıracak adımlar atıyor, gücü kendisinde topluyordu.

Bununla birlikte Augustus, kendisinden sonraki liderin velayet yoluyla belirlenmesi yöntemini hâkim kılmakla, takip eden yaklaşık 2 asırlık dönemde Roma'nın barış içerisinde kalmasını da sağlamış oldu. İşte bu dönem, siyasi tarihe "Pax Romana" (Roma Barışı) tabirini kazandıran dönem olacaktı. ■ **ENGİN**



Marcus Aurelius

İmparatorluğun hem en iyi liderlerinden birisi olarak değerlendirilip hem de bu sürecin sonunu getiren fitili ateşlemek nasıl mümkün olabilir? Marcus Aurelius bunu başarmış isim işte.

Aurelius, döneminin önemli filozoflarından Epiktetus'un fikirlerinden etkilenmiş ve onun izinden gitmeyi tercih etmişti. Nitekim kendisi de Stoacı okulun önemli isimlerinden birisi olarak değerlendirilir. Bu felsefe, onun yönetim tarzına da sirayet etti; kendisinden önceki iki isim, Hadrianus ve Antoninus Pius gibi barış, adalet ve uzlaşıyı ön plana alan bir yaklaşımla, daha temkinli bir dış politika benimsedi.

Aurelius, "Beş İyi İmparator" veya "Evlatlık İmparatorlar" döneminin son ismi oldu (ki bu dönem İmparatorluğun Altın Dönemi olarak kabul edilir). Bu dönemde imparatorlar, yetenekli gördükleri isimleri evlat edinip varis olarak yetiştirirlerdi. Autelius; kendisini de tahta taşıyan bu yöntemi, oğlu Commodus'u tahtın varisi yaparak sonlandırmış oldu. Pek de sevilmeyen kibirli İmparator Commodus'un öldürülmesiyle de yeniden bir iç savaş tetiklenecekti. ■ **ENGİN**



I. Konstantin (Flavius Valerius Constantinus)

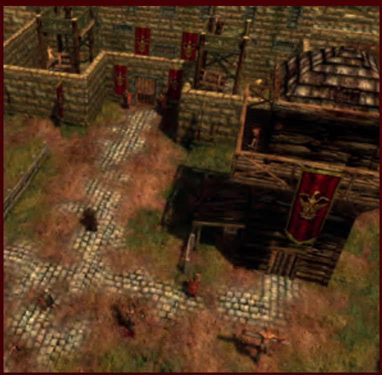
Roma İmparatorluğu'nun Hristiyanlığı kabul eden ilk hükümdarıydı. Konstantinopolis kentini ve Doğu Roma İmparatorluğu'nu kurarak adını tarihe yazdıracaktı.

Konstantin, 19 yaşındayken Roma İmparatorluğu'nun idari merkezi olarak Nicomedia'ya (bugünkü İzmit) giderek İmparator Diocletianus'un hizmetine girmişti. Bundan 2 yıl sonra Diocletianus, Roma İmparatorluğu'nu Batı ve Doğu olmak üzere iki idari birime böldü ve 'Tetrarşi' sistemini kurdu. Konstantin'in yükseliş hikâyesi de bir anlamda böyle başlamış oldu. İlk olarak imparatorluğun iki yöneticisinden biri, Batı Roma İmparatoru olmayı başardı. Sonra da Doğu'daki dengi, Licinius'u yenerek imparatorluğun tek hükümdarı haline geldi.

İmparatorluğu Roma'dan yönetmenin uygun olmadığını düşünen Konstantin, Byzantion'u yeni başkent olarak ilan etti ve kenti Nova Roma (Yeni Roma) olarak adlandırdı. Kendisinin ölümünün ardından da şehre Konstantinapolis adı verilecekti. Bundan sonraki yüzyıllar boyunca, dünyanın merkezi bu şehir oldu. Fatih Sultan Mehmet de bu kenti fethettikten sonra kendisini Roma İmparatoru olarak adlandırmayı tercih edecekti; bu bir anlamda 'Dünyanın Hükümdarı' olmakla eşdeğer bir unvandı. ■ **ENGİN**

ROMA TEMALI OYUNLAR

TÜR: RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Ivory Tower
PLATFORM: PC | **YIL:** 2015 | **METACRITIC:** 81



THE AGE OF DECADENCE

Roma dendiğinde aklınıza nedense zibilyon tane farklı strateji oyunu geldiğinin farkındayım, ama The Age of Decadence kelimenin tam anlamıyla öküz gibi zor, sıra tabanlı bir taktik rol yapma oyunu. Roma İmparatorluğu'nun çöküşünden esinlenen post apokaliptik bir dünyada, yarı gerçek yarı hayal ürünü bir geçmişe yolculuk yapıyor ve eski kafa mekanikler, acayip derin yetenek ağaçları ve oku oku bitmeyen yazılar eşliğinde verdiğimiz kararların hazin sonuçlarıyla yüzleşiyoruz. ■ **ESER**



TOTAL WAR: ROME II

Çıkışında yaşattığı büyük hayal kırıklığıyla nice lejyonere saç baş yoldursa da yıllar içinde yama üstüne yama yiyip adam edilen Rome 2; İtalya'dan başlayıp tüm Akdeniz coğrafyasına yayılırken lejyonlarınızı bizzat savaş alanında kontrol edip ekran başında Testudo! diye bağırarak emirler yağdırmanıza da izin veriyordu. Çeşitli DLC'leriyle Erken Cumhuriyet döneminden Pön Savaşları'na, Galya seferinden 3. Yüzyıl Krizi'ne farklı dönemlere de odaklanan oyun, bugün hâlâ Roma tarihini tatmak için en önemli yapımlardan birisi.
■ **MUTLU**

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Creative Assembly
DAĞITIM: Sega | **PLATFORM:** PC | **YIL:** 2013
METACRITIC: 76

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Impressions Games
DAĞITIM: Sierra | **PLATFORM:** PC
YIL: 1998 | **METACRITIC:** -



CAESAR 3

Eğer 90'larda oyun oynama yaşında olan bir Roma yurttaşıysanız merak etmeyin, ilk göz ağrınızı unutmadık. Çıktığı dönemde büyük sükse yapan Caesar 3, size çeşitli coğrafyalarda yeni bir "ebedi" şehir kurma görevini veriyordu. Bir yandan vatandaşlarınızın problemleri ve isteklerine koştururken, bir yandan da Caesar'ın talepleri (veya ordularıyla) uğraşmanız gereken oyun, çıkışının üstünden geçen 22 seneye rağmen hâlâ ara sıra açıp saatlerini gömen sadık bir kitleye sahip. ■ **MUTLU**

IMPERATOR: ROME

Tutmayın beni yahu bir dakika, övücem diyorum efendim bırakınız lütfen. Herkes bilsin oynasın istiyorum bu dosyaya vesile olan oyunu. Çıkış sürümündeki hataları görünce acımı kalbime gömüp umudu kesmiştim ama aradan geçen 2 senenin ardından Imperator: Rome, Roma'yla ilgili bugüne kadar yapılmış en güzel yapımlardan biri olmayı başardı.

Paradox'tan alıştığımız detay seviyesi ve tarihi özen sayesinde antik dünyanın muhteşem bir panoramasını göreceğimizi zaten biliyorduk ama oynanış tarafında da nüfus, kültür, din ve politika gibi unsurları bu kadar kusursuz şekilde bağlayan, alabildiğine kompleks ama bir o kadar da kullanıcı dostu bir sistem var karşımızda.

Bunu nasıl anlatabilirim bilmiyorum ama Imperator, gerçek anlamda "Roma"yı insana hissettiren bir oyun. İtalya'da yerel bir güç olarak başlayan devletiniz zaman içinde güçlenip yayılırken bir gözünüz hep Roma'da, yavaş yavaş antik dünyanın merkezi haline gelen o "fethedilemez" şehirde olmalı. Bir yandan lejyonlarınızla Akdeniz coğrafyasına medeniyeti taşırken, bir yandan da o medeniyeti anbean inşa etmelisiniz, tıpkı Roma gibi ■ **MUTLU**



TÜR: Strateji | **YAPIM / DAĞITIM:** Paradox | **PLATFORM:** PC
YIL: 2019 | **METACRITIC:** 76

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Ubisoft Montreal | **DAĞITIM:** Ubisoft
PLATFORM: PC, PS4, X-One | **YIL:** 2017 | **METACRITIC:** 84

ASSASSIN'S CREED: ORIGINS

Sanırım Origins'te Sezar'la tam olarak ne şekilde bağlantılı olduğumuzu söylememe gerek yok, biz de Assassin'iz sonuçta. İşte bu noktada Aya'yı yöneterek Sezar'ı bulmak için Roma'ya gidiyoruz, malum olay senatoda gerçekleşecek. Bembeyaz mermer, kırmızı halılar, palmiyeler... Senato binası muhteşem! Yani Origins olayı biraz dramatize ediyor, farkındayım ama şu Roma'da az dolaşalım yahu. O bahçeler, saraylar... Ubisoft'un özene bezene hazırladığı bu Roma'nın içinde de gezebilseydik keşke. Belki bir dahaki AC'ye artık. ■ **GÜLHİS**



TÜR: Strateji | **YAPIM:** Pyro Studios | **DAĞITIM:** Eidos
PLATFORM: PC, PS4, X-One | **YIL:** 2003 | **METACRITIC:** 78

PRAETORIANS

GZS oyunlarının revaçta olduğu bir dönemde çıkmıştı Praetorians ve kendine has dinamikleriyle hemen sadık bir hayran kitlesi edinmişti. Oyunda ilk dikkat çeken şey epeyce kalabalık taburlar yaratıp bunları kolayca kontrol edebilmekti ve bolca da birim çeşidi ve taktik bulunduğundan hiç tekdüze olmuyordu. Benzerlerinden farklı olarak tek kaynağımız insandı ve tüm odak savaşlardaydı. Ormanların içine saklanabilme, surlara merdiven dayama, şahmerdan mekaniği ve Romalılar dışında barbarlarla da oynama imkânı oyunun bugüne değin oynanmasını ve bir HD versiyona sahip olmasını sağlayacak kadar bağlayıcıydı. Halen de gideri vardır. ■ **EREN E.**



TÜR: Strateji | **YAPIM:** Creative Assembly
DAĞITIM: Sega | **PLATFORM:** PC
YIL: 2015 | **METACRITIC:** 80



TOTAL WAR: ATTILA

Roma Britanya'dan Basra Körfezi'ne kadar devasa bir imparatorluğa dönüşmüşken Kavimler Göçü'nün etkisiyle M.S. 395'te ikiye bölünmesi ve sadece 81 yıl sonra Batı Roma'nın tamamen çökmesi, Roma tarihinin en karanlık dönemlerinden birisiydi. İşte tam da o bölünmenin gerçekleştiği 395 yılında başlayan TW: Attila, bu karanlığı buram buram hissettiren bir oyun. Sınırları askeri gücünden çok daha geniş kalmış imparatorluğu hayatta tutmak için çırpınabilir ya da göçebe kabilelerden birinin kontrolünü alarak bizzat Roma'nın kıyameti olabilirsiniz. ■ **MUTLU**



GRAND AGES: ROME

Kalypso'nun Tropico yapmaktan sıkıldığı zamanlara ait oyunlarından olan Grand Ages: Rome, şehir kurma mekaniklerinin yanında ufak savaş mekaniklerine de sahipti. Listedeki diğer oyunlara göre sönük kalsa da, Roma odaklı şehir kurma oyunu arayıp Caesar 3 kadar eskilere dönmek istemiyorsanız belki bir şans verilebilir. ■ **MUTLU**

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Haemimont Games
DAĞITIM: Kalypso | **PLATFORM:** PC
YIL: 2009 | **METACRITIC:** 72

TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Crytek
PLATFORM: PC, X-One | **YIL:** 2013
METACRITIC: 61



RYSE: SON OF ROME

Xbox One'ın çıkış oyunlarından biriydi Ryse: Son of Rome ve ilk gösterildiğinde ağızları açık bırakan, halen de eskimemiş grafiklere sahipti. Crytek'in bir yapımı olmasıyla dikkatleri üzerine çekmişti ve hikâye ağırlıklı bir aksiyon oyunu olacaktı. Buraya kadar her şey iyiydi lakin oyun çıktığında aşırı quick time event içermesi ve kısalığıyla eleştirilmişti. Ama o Roma tasviri cidden göz alıcıydı, alternatif ve tarihe çok sadık kalmayan bir öykü anlatsa da taştan sokakları, uzun uzun sütunlarıyla Roma havasını cidden solutan bir yapımdı. İmparator Nero pataklamak da cabası. ■ **EREN E.**

ROMA TEMALI FİLM/DİZİLER

YIL: 2010-2013 (3 sezon) | **YARATICI:** Steven S. DeKnight | **OYUNCULAR:** Andy Whitfield, Lucy Lawless, Manu Benett | **YAPIM:** Starz
IMDB NOTU: 8,5



SPARTACUS

Şunu kabul edelim, eski Roma demek sadece gladyatör, sadece devasa bir ordu, sadece yayılmacı politikalar, entrikalar, ihanetler vs. değil, aynı zamanda seks demek. Spartacus'te işte bu saydıklarımın hepsi var, özellikle ilki ve sonuncusundan bolca var hem de. Eğer erkek ve kadın çıplaklığıyla ilgili bir sorununuz yoksa, bir sonraki bölümü iple çektirecek kadar heyecanlı bir hikâye sizi bekliyor demektir. Hele rahmetli Andy Whitfield'lı ilk sezon yok mu... Of of diyorum. ■ **ESER**



GLADIATOR

Gladiator'ı bilmeyen var mıdır? Hiç sanmam. Marcus Aurelius'un oğlu Commodus, babasının kendisinin tahta çıkmasını istemediğini öğrenince onu öldürür ve gözde komutanlarından Maximus'u köleliğe, daha doğrusu gladyatörlüğe mahkûm eder. Maximus bizim Russel Crowe, Commodius ise Joaquin Phoenix. Kolezyumdaki kaplan da düz gerçek kaplan. Gerçekten hem oyunculuk kalitesi, hem kolezyumdaki dövüş sahnelerinin Commodius'un arkasından plan çevirme sahneleriyle dengesi; Gladiator'ı çok keyifli bir film yapıyor. ■ **GÜLHİS**

TÜR: 2000 | **YÖNETMEN:** Ridley Scott
OYUNCULAR: Russel Crowe, Joaquin Phoenix, Connie Nielsen | **IMDB NOTU:** 8,5



ASTERIX

Asteriks bu sayfalarda bahsettiğimiz diğer eserlerden epey farklı. Çünkü Roma İmparatorluğu'nu övmek yerine direkt olarak alaya alır onu. Askeri yapısını, mimarisini, bürokrasisini... "Modernleşme" adı altında yaptıkları her şeyi olabilecek en komik şekillerde eleştirir, arada çuvaldızı kendine batırmaktan da geri kalmaz. Hani The Witcher 3'te esprili bir banka görevi vardı; bizi bir o kata bir bu kata yollayıp duruyorlardı. Hah, işte o görev Asteriks: 12 Görev animasyon filmine bir göndermedir aslında. İşe farklı bir açından bakmak isteyenler için birebir. ■ **M. İHSAN**

BEN-HUR

11 Oscar'lı bu dev klasik muhtemelen dedenizin favori filmiydi ama bugün bile izlendiğinde güçlü dini mesajı, harika kurgusu ve unutulmaz sahneleriyle neden bir başyapıt olduğunu kolayca anlıyorsunuz. Özünde Judah Ben-Hur'un kendisini katakulliye getirenlerden intikam almaya çalışması ve bu sırada Hristiyanlıkla tanışıp oraya meyletmesinin öyküsü olan Ben-Hur zamanının en pahalı yapımıydı aynı zamanda. Arena sahnesi dönemine göre bir kurgu ve çekim şaheseri olan Ben-Hur'un kadrosu da devasaydı. Ama sakın ha 2016 yılında çıkan yeniden yapımına bulaşmayın dostlar, onun yerine bu epik filmin tadını çıkartın. ■ **EREN E.**

YIL: 1959
YÖNETMEN: William Wyler
OYUNCULAR: Charlton Heston, Jack Hawkins, Stephen Boyd
IMDB NOTU: 8,1



CALIGULA

En hafif tabirle sapkın diyebileceğim Roma tarihinin en tuhaf imparatorlarından birisini konu alan film de en az imparator kadar olaylı bir çekim sürecine sahipti. Aşırı erotik, aşırı vahşi ve yer yer rahatsız edici olmasına rağmen gerçek Caligula'nın yaptıklarının yanında film masum bile kalırdı. Hani adam atını mecliste senatör falan ilan etmiş, öyle düşünün. Daha Otomatik Portakal'daki sadist rolünün etkisi geçmeden bir de burada başrol oynayan Malcolm McDowell'ın performansı yine oldukça etkileyici olsa da +22 yaş sınırı olması gereken filmi her bünyenin kolayca kaldıramayacağı da bir gerçek. ■ **EREN E.**

YIL: 1979
YÖNETMEN: Tinto Brass
OYUNCULAR: Malcolm McDowell, Peter O'Toole, Helen Mirren
IMDB NOTU: 5,4



ROME

Günümüz blockbuster TV serilerinin atalarından Rome, HBO'nun o döneme kadar yaptığı en yüksek bütçeli işti. Julius Caesar ve ailesinin yaşamını konu alan yapım bolca entrika, savaş, politik gerilim ve muazzam setler içeriyordu. Dönemin detaylarına olan bağlılığı ve tamamı İtalyan figüranlardan oluşan halk sahnelerinin gerçekçiliği Rome'u yayınlandığı dönemde epeyce popüler kılmıştı. Tabii tüm bu büyük prodüksiyon maliyetleri daha 2. sezondan dizinin belini bükmüş ve apar topar bitirilmesine yol açmıştı. Şimdi çekilse 10 sezon giderdi halbuki. ■ **EREN E.**



YIL: 2005-2007 (2 sezon) | Yaratıcılar: Bruno Heller, William J. MacDonald, John Milius | Oyuncular: Kevin McKidd, Ray Stevenson, Polly Walker
Yapım: HBO | IMDB Notu: 8,7

YIL: 2009 | **YÖNETMEN:** Alejandro Amenábar | **OYUNCULAR:** Rachel Weisz, Max Minghella, Oscar Isaac | **IMDB NOTU:** 7,2



AGORA

Tarihte bilinen ilk kadın bilim insanlarından olan Hypatia'nın trajik öyküsünü anlatan Agora, eril ve dini bakış açısının bilimsel gelişmeleri reddeden hatta lanetleyen yobaz karanlığını tüm çıplaklığıyla ortaya sunmasıyla oldukça cüretkâr bir filmdir. Dünya'nın Güneş'in etrafında döndüğünü keşfeden İskenderiyeli Hypatia'nın zorla Hristiyanlığı kabul etmesinin istenmesi ve etmeyişi özgür düşüncenin en büyük sinemasal anlarından biri ve tarih boyunca kadınlara yapılan zulümlerin de özeti gibi. Boğazınız düğümlenerek izleyeceğiniz hayli etkili bir film Agora. ■ **ESER**

TÜR: 1999 | **YÖNETMEN:** Julie Taymor | **OYUNCULAR:** Anthony Hopkins, Jessica Lange, Osheen Jones | **IMDB NOTU:** 7,1

TITUS

Shakespeare oyunları sinema için altın madenidir her dönemde, Titus da onun ünlü tiyatro eserinden yapılan oldukça modern bir uyarlama. Savaştan dönen general Titus'un ailesinin yaşadığı bol kanlı ve trajik olayları özetleyen film gerçeklik içinde bir gerçeklik yaratmasıyla dikkatleri çekerken Anthony Hopkins'in oyunculuğu da yine göz dolduruyordu. Dönemin alametifarikası olan kostümler ve abartılı dekorlar filmin görselliğini üst düzeye taşısa da uzun süresi ve durağan temposuyla Titus herkes için rahat bir seyirlik değil. ■ **EREN E.**



HZ. İSA FİLMLERİ

Roma İmparatorluğu dediğimizde çok geniş bir dönemi kastederiz ve özellikle bir dönem vardır ki çok önemlidir. Hristiyanlığın doğuşunu ve imparatorluk içinde büyümesini işleyen filmler genellikle İsa Peygamber'in yaşantısına odaklanırlar. Örneğin Martin Scorsese'nin The Last Temptation of Christ'ı İsa'yı çok daha insancıl bir şekilde ele alırken Mel Gibson'ın Passion of Christ'ı onun işkence anlarına ve acılar içinde çarmıha gerilişine odaklanır. Life of Brian mevzuyu epeyce geyik biçimde işlerken Jesus Christ Superstar'sa bir müzikaldir. Tüm bu filmlerin ortak noktalarından birisi İsa Peygamber'in ölümünde Romalıların istisnasız rol oynamaları olmuştur ve eski Hollywood filmlerinde daha kötücül olan bu rol zamanla daha tarafsız davrandıkları gibi bir hissiyata kayar ama ister daha Katolik ister daha Protestan açıdan bakılsın, Hz. İsa'nın yaşamı ve yaptıkları her kesimden yönetmen ve oyuncu için ilham kaynağı olmaya devam etmektedir. En iyi uyarlamalardan birisi olan 1977 yapımı Jesus of Nazareth, Romalıları kötü göstermez veya Risen bir Romalı askerin gözünden çarmıha gerilme ve sonrasındaki süreci içtenlikle anlatır. Muhtemelen sinema var olduğu sürece Hz. İsa öyküleri de var olmaya devam edecektir. ■ **EREN E.**





CEVDET EMRE KIZILCAN

YARATICI: Kim Eui Jeong **SESLENDİRENLER:** Yuri Lowenthal, Lara Pulver, Troy Baker, Tony Todd **IMDB NOTU:** 8.8

DOTA: DRAGON'S BLOOD

Şeeey... Hani birbirimize ulti atıp, kule yıkıyorduk?

Her şeyden önce, bu diziyi izleyebildiğime hâlâ daha inanamıyorum. Hayır, burada "o kadar güzeldi ki gözlerime inanamadım" demek istemedim. Kırk yıl düşünsem Dota 2'den uyarlama bir çizgi dizi izleyeceğimi tahmin edemezdim. Bilmem bana katılır mısınız ama Dota, evrenini anlatma konusunda hiç bu kadar hevesli olmamıştı. Hele ki kendisine en yakın rakibi LoL'le kıyaslandığında. Elbette bir lore vardı ve bu lore, oyunun içerisinde kahramanların diyaloglarıyla desteklenmişti fakat bırakın 8 bölümlük ve devam edecek sezonlar cinsinden bir diziyi, rastgele sinematikler bile çıkmıyordu Dota'dan.

Riot, LoL'ün 10. yılını kutlamak için peşi sıra yaptığı duyurularda bir de animasyon serisi gösterince, IceFrog "E biz de bi' tane dizi patlatalım!" demiş olmalı. IceFrog bu mantığına girmişse bile bunu hiç hissettirmeyecek kalitede bir seri olmuş Dota: Dragon's Blood.

Dota: Dragon's Blood; bir yolculuk, savaş, aşk ve intikam hikâyesi. Fakat en önemlisi bu dizi bir "Dota hikâyesi". Yok ya, Dota dizisi izlemiş olmanın etkisinden hâlâ çıkamadım ben. Çünkü oyunda "İleri, haydi, savaşa, ejderha, ben ateş üfürürüm!" repliklerinden öteye gitmeyen bu karakterleri radikal kararlar verirken, yaşadıkları yer ve idealleri için savaşırken izlemek inanılmaz iyi hissettirdi. Şimdi, bu durum da akıllara şu soruyu getiriyor ister istemez: Dota oynamayan biri bu seriyi izleyebilir mi, izlese de oynayan kadar keyif alabilir mi? Vallahi buz gibi de izleyebilir fakat "Oynayan kadar keyif alabilir mi?" sorusuna cevap veremiyorum. Çünkü oyunun içerisinde olan fakat hikâyeye katkısı olmayan karakterleri yancı olarak görmek ve "Aaa olm lan bu Bounty Hunter, aaa bu da Elder Titan" diye geyik yapmak bile eğlenceli. Öte yandan Dota: Dragon's Blood, hikâyeyi o kadar güzel anlatıyor ki dizinin kendisini kaçırmak, tip ufak referansları kaçırmaktan daha vahim.

Tanrıçalar, kadim ejderhalar ve yağmalanan köylerle birlikte Dota: Dragon's Blood, bana inanılmaz derecede Mortal Kombat'ı anımsattı. Fakat ters köşe yapma bakımından da Mortal Kombat'a bir o kadar uzak. MK'de aşırı derecede "bunu öldüren aslında tuzlukmuş" muhabbeti dönüyor, birbirimizi kandırmayalım. Fakat Dota: Dragon's Blood izleyicisini ucuz ters köşelerle şaşırtmamayı tercih etmiş. İzlerken sürekli "bunun kızı aslında bu" gibi kafanızda teoriler üretirken buluyorsunuz kendinizi, bulmayın bence. Hayal kırıklığına uğrayabilirsiniz diye diyorum, yoksa bu temiz anlatımını sevdim. Hele ki sezonun finali... Sürekli karşılaştığım ve artık gına gelen "bütün topu ikinci sezona atma" durumunu hiç yaşamadım.



EDİTÖRÜN NOTU: Eee efendim ne demişler: Susma haykır, iyi sezon finalleri de vardır! ★★★★☆



YARATICILAR: Josh Friedman, Graeme Manson **OYUNCULAR:** Daveed Diggs, Jennifer Connelly, Sean Bean **IMDB NOTU:** 6,9 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

SNOWPIERCER

Hakkında şüphelerim olan Snowpiercer dizisi ilk sezonun ortalarına kadar dayanabilirseniz gayet güzelleşip anlamlı bir noktaya varıyordu. İkinci sezonsa işleri çok daha sıkı tutuyor ve neredeyse hiç boş yapmadan, zaman zaman oldukça cüretkâr olup bundan da utanmadan yola devam etmesiyle takdirimi toplamayı başardı. Esas bombamız tabii ki Mr. Wilford rolüyle o çok iyi bildiği kötü adam kürküne oldukça da abartılı şekilde yeniden bürünen Sean Bean. Onun olduğu her sahne gerilimli, her sahnesinde diğer oyuncular "peki abi biz gidip pazarda marul satalım" kıvamına geliyor. Onunla en çok aşık atabilense 20 yaşındaki genç oyuncu Rowan Blanchard. Her ne kadar hor görsek de bize Zendaya gibi nice yetenekleri kazandıran Disney Channel dizilerinden gelme kendisi ve gerçekten burada parlamış.

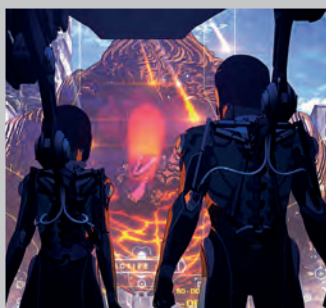
Bu sezon Wilford'un dönüşüyle birlikte Big Alice ve Snowpiercer arasında kılıçlar çekilirken bazen kaba kuvvet bazen de manipülasyona başvuran Wilford'un taktiklerine karşı Andre ve ekibi epey bir soğuk ter döküyor. Daha iyi yapım tasarımı ve görsel efektler işin tuzu biberi olurken ilk sezonda tanıştığımız çoğu yan karakter de bir parlama şansı bulmuş ve 6. bölümdeki oyunculuğuyla Jennifer Connelly en azından bir Emmy adaylığını hak ediyor. Yani bu dizi biraz sönük başlamıştı ama ikinci sezon öyle güzel üstüne koyarak geldi ki resmen her hafta iple çektim bölümleri, tıpkı şu an 3. sezonu iple çektiğim gibi. Ama merak etmeyin, dev lokomotif yeni sezon onayını da çoktan almış durumda, bakalım sevgili Sean Bean bu kez nasıl ölecek? ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: İlk sezonun üstüne her açıdan kat çıkıyor. ★★★★☆

YARATICILAR: Greg Johnson, Craig Kyle **SESLENDİRENLER:** Gideon Adlon, Calum Worthy, Erica Lindbeck **IMDB NOTU:** 7,4 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

Pacific Rim: The Black

İlk Pacific Rim filmi hep özlemini çektiğimiz bir boşluğu doldurmuş, ikincisiyse ite kaka mirası devam ettirmişti. Herhalde devamı gelmez derken animasyon formatında karşımıza çıkan Pacific Rim: The Black bu iki filmin arasında bir noktada duruyor ve Jeager pilotu olan anne babalarının yolunu gözleyen iki kardeşin macerasını konu alıyor. Adlarını şu an hatırlamadığım ikili çok sinir bozucular, nereye gitseler bela mıknatısı gibi ortamın canına okuyup (arkada insan zayiatları da bırakarak) bir sonraki yıkım yaratacakları noktaya doğru yol alıyorlar seri boyunca, ki sadece 7 bölümde bu kadar zarar ziyana sebep olmaları bence takdir edilesi. Tabii ki aralarda olmazsa olmaz Kaiju vs Jeager dövüşlerimiz var ve bu sahneler cidden çok kaliteli hazırlanmış, vuruşların ağırlığı, bu devasa varlıkların savaşının çevreye etkisi gayet güzel yansıtılmış. Lakin PR: The Black'in asıl değeri evreni hiç tahmin edilemeyen noktalara genişletmesinde yatıyor. Ha bunu yaparken Evangelion ve Attack on Titan'dan düpedüz çalıyor olsa da Pacific Rim evreninin geleceği hakkında meraklandım diyebilirim. Devamı gelsin. ■ **EREN E.**



EDİTÖRÜN NOTU: Dev Kaiju'lar dev robotlara kafa göz dalarken insanlar sinir bozmaya devam ediyor. ★★★☆☆



BİLLUR YASA

YARATICI: Malcolm Spellman YARATICI OYUNCULAR: Anthony Mackie, Sebastian Stan, Wyatt Russell IMDB NOTU: 8.1

THE FALCON AND THE WINTER SOLDIER

Büyük kalkan büyük soruml– pardon o örümcekli olandı…

Marvel stüdyoları Disney+ platformu için çektiği dizilere bir yenisini ekledi. The Falcon and the Winter Soldier, Endgame'in altı ay sonrasında geçiyor ve Sam Wilson ve Bucky Barnes'ın macerasının nasıl devam ettiğini gözler önüne seriyor. Endgame finalinde Captain America kalkanını Sam Wilson'a devretmiş ve emekli olmaya karar vermişti. Onun bu kararının Sam Wilson'ın hayatını nasıl etkilediğini merak ediyorsanız, bu diziye mutlaka göz atmanız lazım. Bucky Barnes'sa geçmişte yaptığı ama geride bırakmakta zorlandığı kötü işleriyle yüzleşmeye ve kendi yolunu çizmeye çalışıyor. Henüz ilk iki bölümünü izleyebildiğimiz dizinin oldukça aksiyon dolu olduğunu ve ufaktan Captain America: The Winter Soldier filminin havasını taşıdığını söyleyebilirim. Marvel Sinematik Evreni'nin en iyi filmlerinden biri olan The Winter Soldier'daki olayların etkileri de derinden hissediliyor.

Dizinin en büyük artılarından biri Covid-19 sebebiyle sinema salonlarından ve yeni filmlerden uzak kaldığımız bu süreçte imdadımıza yetişiyor olması. Marvel Sinematik Evreni yapımlarında görmeye alışık olduğumuz kalitede aksiyon ve macerayı bizlere evimizin konforunda sunuyor. Daha ilk bölümden tempolu bir giriş yapan dizi Marvel dünyasını da doğrudan etkileyecek. Çünkü yeni Captain America'nın değişimine ve dönüşümüne şahit olacağız.

Captain America kalkanını Sam Wilson'a devrettiğinde izleyicileri de ikiye bölmüştü. Belli bir kesim kalkanı Kış Askeri'nin alması gerektiğini düşünüyordu. Marvel dünyasında pek çok yapımda izlediğimiz Sam Wilson'ıysa sandığımız kadar yakından tanımadığımızı fark etmiş ve onun bu kalkanı gerçekten hak edip etmediğini sorgulamıştık. The Falcon and the Winter Soldier aksiyonun yanında Sam Wilson ve Bucky Barnes'ın geçmişine de derinlik kazandırıyor. Marvel Sinematik Evreni'nde asıl kahramanların hikâyeleri sebebiyle biraz daha kıyıda köşede kalan bu iki karakteri daha yakından tanımamızı sağlıyor. Bir de yeni Captain America olarak seçilen ismin neden Kış Askeri olmadığını anlamamıza yardımcı oluyor. Özellikle ilk bölümde onların hayatlarına derinlemesine bir bakış atıyor ve kararlarının arkasındaki gerçekleri görüyoruz. Üstelik dizi bunu yaparken izleyiciyi sıkmıyor ve bunaltmıyor. Bu yüzden de artı puanı kesinlikle hak ediyor.

Bunun yanında daha ilk iki bölümde çizgi romanlarda gördüğümüz ve belki de yeteri kadar kıymet görmediğini düşündüğümüz bazı karakterleri de oldukça başarılı bir şekilde kullanıyor. Bunu yaparken de günümüz Amerika'sının gerçekleri olan ırkçılık ve ayrımcılığa parmak basmaktan da kaçmıyor.

Dizinin asıl amacı Sam Wilson ve Bucky Barnes'ın mücadele ettikleri kişisel sorunlarını çözmelerini sağlamak ve onları bir sonraki büyük Marvel macerasına hazır hale getirmek gibi görünüyor. Bucky Barnes, Kış Askeri personasını geride bırakmaya çabalıyor. Sam Wilson'sa Captain America olmanın gerçekliğini, anlamını ve gerekliliklerini tecrübe edecek gibi duruyor. Onların altı bölümlük bu macerası fazlasıyla keyifli olacak. En azından dizinin ilk iki bölümü hem gerçekçi hem de aksiyon dolu bir macera sunarak bizlere bunu vadediyor.

EDİTÖRÜN NOTU: Yeni Captain America beyaz perdede boy göstermeden önce olayları daha iyi anlayabilmek için izlenmesi gerek. ★★★★☆

YARATICILAR: Robert Kirkman, Robert Kirkman, Ryan Ottley SESLENDİRENLER: Steven Yeun, J.K. Simmons, Sandra Oh IMDB NOTU: 8,9 YAYINLANDIĞI KANAL: Prime Video

INVINCIBLE

Sıkı bir çizgi roman okuruysanız, özellikle DC kahramanlarının ufak tefek özellikleri, görünüşleri ve isimleri değiştirilip sağda solda kullanılmasına aşinasınızdır. Ana çizgi roman evrenlerinin değiştirilemeyen, değiştirilmesi teklif dahi edilemeyen statükoları vardır. Sanatçılar da sevdikleri kahramanları kendi istedikleri hal ve durumlara sokabilmek için bu ayan beyan çakma evrenleri yaratırlar. Bunlardan bir tanesi The Boys mesela, bir diğeri Irredeemable, sonuncu ve aralarında en eski olanı da Invincible.

Ana karakterimiz, Superman çakması Omni-man'i oğlu Mark Grayson, geç de olsa ortaya çıkmaya başlayan güçlerini kullanmaya ve bununla beraber süper kahramanlık mesleğini öğrenmeye başlayan bir lise öğrencisi. Derdi tasası babasının namına yaraşır bir süper kahraman olabilmek. Şimdiye dek bin kere gördüğümüz sıradanlıkta bir mevzu var yani ortada ve dizinin tonu da bir genç yetişkinlik hikâyesi gibi gözüküyor başta. Ancak ilk bölümün sonunda sağlam bir ters köşe dizinin tonunu eser miktarda şiddetle The Boys - Injustice arası bir yere yerleştiriyor ve akabindeki 2 bölüm seyir keyfini daha da yüksek bir noktaya taşıyor. Tek şikâyetim 144 sayılık çizgi romanı neredeyse baştan sonra çizen Ryan Ottley'nin yanına bile yaklaşmayan, çok standart animasyon tarzı. ■ ONUR



EDİTÖRÜN NOTU: Bıyıklı Superman için Justice League'e gitmenize gerek yok! ★★★★☆

YARATICILAR: Greg Berlanti, Todd Helbing OYUNCULAR: Tyler Hoechlin, Elizabeth Tulloch, Alex Garfin, Jordan Elsass Yayınlandığı Kanal: The CW IMDb Notu: 8,0

SUPERMAN AND LOIS

Başlangıçta Supergirl dizisinde izlediğimiz Arrow evreninin Superman'i kendi dizisine kavuştu ve genel olarak yorumlara ve IMDb puanına bakılırsa fazlasıyla beğenildi. Tyler Hoechlin'in Superman'i bu dizide biraz daha farklı bir Superman olarak karşımıza çıkıyor. Clark Kent ismini kullanmaya, gazeteciliğe devam ediyor. Fakat bu sefer Lois Lane'le evlenmiş ve iki çocuk sahibi olmuş. 14 yaşında iki oğlu olan Clark Kent süper kahraman olmanın stresi ve yorgunluğunun yanında bir de iyi bir baba olmak için çaba harcıyor. Fakat süper kahramanların çocukları da sıkıntı cephesinde "süperliğini" göstermeye devam ediyor. Dizinin ilk bölümü karakterlerin hayatında hangi aşamada olduğunu göstermeyi başarıyor. Aynı zamanda çizgi roman okuyucularını memnun edecek paralellikler sunuyor. Umudum diğer The CW dizileri



gibi ilerleyen sezonlarda bozmaması yönünde. Çünkü Superman & Lois çoktan ikinci sezon onayını kaptı bile. ■ BİLLUR

EDİTÖRÜN NOTU: Smallville'den veya beyaz perdede gördüklerimizden farklı bir Superman izlemek isteyenler kaçırmasın. ★★★☆☆



YARATICI: Jac Schaeffer
OYUNCULAR: Elizabeth Olsen, Paul Bettany, Kathryn Hahn
YAYINLANDIĞI KANAL: Disney+
IMDB NOTU: 8.1

WandaVision

Avengers filmlerinde tanıyıp sevdiğimiz Wanda Maximoff ve Vision bu sefer kişisel bir maceraya yelken açıyor. Endgame sonrasında geçen dizide Scarlet Witch'in bu ismi alışına ve fazlasıyla şahsi bir meseleyle mücadele edişine şahit oluyoruz. Dizi çizgi romanlarda da yer alan bu önemli hikâyeyi komedi sosuna bulayarak anlatıyor. Amerikan sitcomlarını sevenler işin komedi sosu kısmından çok daha fazla keyif alacaktır diye tahmin ediyorum. Bu macera sayesinde hem Scarlet Witch'in gerçek gücünü görüyoruz hem de Doctor Strange in the Multiverse of Madness filmine hazırlık yapıyoruz. Dizi Marvel'ın en farklı işlerinden biri. İlk üç bölümünde yavaş bir başlangıç yapsa da sonrasında temposu yükseliyor. Tempo yükseldikçe beklentiler de tırmanıyor. Her hafta yeni bir bölümle karşımıza çıkan dizi izleyicilere teori kurması için gerekli zaman ve materyali verse de, teori açısından beklentileri karşılamıyor. Bu yüzden diziyi büyük beklentilere girmeden izlemek seyir keyfini artıracaktır. ■ BİLLUR

EDİTÖRÜN NOTU: Wanda Maximoff'u daha yakından tanımak ve Doctor Strange 2'yi anlamlandırabilmek için izlenmesi gereken bir yapım. ★★★☆☆



ONUR KAYA

YÖNETMEN: Zack Snyder OYUNCULAR: Henry Cavill, Ben Affleck, Gal Gadot, Jason Momoa, Ezra Miller IMDB NOTU: 8,1

ZACK SNYDER'S JUSTICE LEAGUE

Açılın tüm zamanların en iyi çizgi roman uyarlaması geldi (!)

Snyder Cut'a dair görüşlerimi belirtmeden önce, alt başlığımı ciddiye almış olmanız durumunda size çok gönül koyacağımı belirtmek isterim. Yok öyle bir dünya. Bu adam 4 saatlik film çekip önümüze yine boşlukları olan bir senaryo koymuşken, bu ilk vukuatı da değilken, nasıl olabilirdi ki? Olamazdı elbette ama hadi onu geçelim. Peki Zack Snyder's Justice League, sinemalarda izlediğimiz, montaj ve ek sahnesini Joss Whedon'ın üstlendiği versiyondan iyi mi?

Hem evet hem hayır. Bir süper kahraman takım filmine gittiğinizde o filmin size vaat ettiği şey aşağı yukarı bellidir. Şehir/Kıta/Dünya/Evren o ya da bu sebeple tehlikededir, kötü adam teşrif eder, az biraz tanıtılır, gerekiyorsa kahramanların bir araya gelişleri ve düşmanı yenme planları açıklanır, seyir zevki yüksek bir aksiyonla yenerler, film biter. Bu filmler insanın içine düştüğü yeni bir durumla mücadelesini veya iç çatışmalarını anlatan über sanatsal anlatılar değildir. Sizi atmosfere sokmak için ağır bir anlatım tercih etmezler, amaçları hikâyeyi asgari sürede kurup, hızlıca verecekleri keyfi verip sizi baymadan yanınızdan ayrılmaktır. Konu bu kadar basit olunca da 2 veya maksimum 2.5 saatlik süre bir "Team-Up" filmi için yeterli gelir genelde (Endgame gibi "mezuniyet yıllığı" formatında filmler bir kenara).

Eğer senaryodaki boşlukların %80-90 oranda dolması, ZSJL'nin JL: Theatrical Cut'a kıyasla daha iyi bir film olmasındaki tek kriteriniz ise, kesinlikle iyi olan film bu. Lakin Snyder'ın bilindik çiğ yazımı her filminde olduğu gibi burada da mevcut, adam her şeyi uzun uzun uzun uzun (filmin her saati için 1 tane) anlattığı halde bazı şeyleri yemiyorsunuz. Süresini verimli kullanmıyor çünkü. Zack Snyder ve fanları, filmlerinin eğlencelik olmanın ötesine geçtiği argümanını istediği kadar savunsunlar ama maalesef ben her gittiğim Snyder filminde, buna çabalayıp zerre başaramayan, başaramazken kasıntılaşan, orijinal veya derin olmaktan uzak bir yapıtla karşılaşıyorum. Justice League de farklı değil. Replikler melodrama kokuyor; Aquaman Shakespeare'e bağlayıp "olmak ya da olmamak" diyor, Superman ölünce "Tanrı öldü" lafı sarf ediliyor, dünyanın en alakasız Nietzsche göndermesi. Hele Wonder Woman'ın Steppenwolf'la ilk karşılaşmasında ettiği bir laf var, gereksizliğiyle Türkiye gündeminden beter moral bozar. Diyaloglar bir kenara karakterlerin kendileri de iyi, akılda kalıcı şekilde yazılmışlar denemez. Motivasyonları daha iyi açıklanmış sadece. Batman onu Batman yapan imza hareketlerinin çok azını sergiliyor, Superman çizgi romanlardaki ulviliğinden yoksun, gücünün havasını atmayı seven bir kodamandan ibaret. Flash hâlâ kızlarla konuşmaya utanmasını bekleyeceğiniz kekeme bir ergen gibi, iş aksiyona gelince çok daha havalı sahneleri olmasına rağmen. Çok çok daha iyi işlenen tek karakter Cyborg.

Film başta bahsettiğim senaryo kalıbının ötesine geçmediği halde 4 saate uzuyor çünkü özeti aynıyken işin izahatını (bkz: exposition) uzattıkça uzatıyor. Ayrıca şahsi fikrimce epey sıkıcı bu izahatları Snyder zamanında kendisi bile kesseydi aşırı kopuk bir film izleyeceğimiz belli. Sinemalara çıksaydı da olacak olan buydu; 4 saat vizyona sokulamayacaktı, 2.5 hadi 3 saat civarına kırpılacaktı. Ancak eldeki senaryo 3 saate bile kırpsan bozulacak türden. Şu anki haliyle, son 1 saati gayet keyifli, "çıktısını al duvara as" görsel kalitesinde aksiyon sahneleri barındıran ama o aksiyon sahnelerinin oluşturduğu doruk noktasına 3 saat izahatle zar zor tırmanabilen bir film var. Diğer süper kahraman filmleri 10 dakikada çıkan, yiyip kalkabildiğiniz McDonald's menüleri gibiyken, odun ateşinde pişirme vaadiyle yarım saatlik bir bekleme sonrası önünüze konulan, aynı burgerin daha iyi baharatlanmış bir hali gibi ZSJL. Bence bu onu iyi bir film yapmıyor çünkü derdini daha net anlatabildiği yerde 2 katı zaman çalıyor, 2 kat zaman çalarken 2 kat keyif de vermiyor.

EDİTÖRÜN NOTU: Bu ufak incelemenin yazım süreci boyunca, yazıyı dergi sayfasına sığdırmak uğruna pek çok uzun cümle, daha kısa ve verimli halleriyle değiştirilmiş, bunun yazıda boşluk yaratmamasına ciddi çaba harcanmıştır. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Don Hall, Carlos Lopez Estrada, Paul Briggs **SESLENDİRENLER:** Kelly Marie Than, Awkvafina, Gemma Chan **IMDB NOTU:** 7,5

RAYA AND THE LAST DRAGON

Tangled'dan sonra tekrar şahlanan Disney animasyonları Zootopia, Frozen ve Moana gibi filmlerde akılda kalıcı karakterler, gençler için bolca hayat dersi ve muhteşem görsellikle izleyicisini memnun etmeyi bilmişti. Değişen zamana ayak uydurup Disney+'a çıkan Raya and the Last Dragon'sa bu çıtayı biraz aşağı çekiyor.

Geçmişindeki trajik olaylardan sebep derbeder bir yaşam süren ve efsanelerdeki su ejderini bulup güce deng… -pardon o başka hikâyeydi- Neyse, bu dövüş sanatlarında usta hanım kızımız kimseye güvenmemektedir ve karşısına çıkacak müttefik ve düşmanlar ona bunu yeniden öğretecektir. Aslında hayli iyi ve umut vaat eden bir girişi var Raya'nın ama geri kalan öyküsü için bir saati olmasından ve öykünün de Avatar'ın üç sezonunda anlatılan mevzuyu bu süreye sıkıştırmak zorunda kalmasından sebep ne karakterler yeterince anlatılabiliyor ne de bir yerden sonra etkisini yitiren muhteşem su efektleri ve muhteşem mekânlar gözümüzü boyayabiliyor. Oyun mantığında A noktasından B noktasına giden ve resmen yoldan adam toplayarak genişleyen ekip üyeleri karton karakterlerden oluşma, biri ölse umurunuzda olmaz, hakeza baş kötü karakter de klişeler denizinde yüzüyor. E her şey de aşırı tahmin edilebilir olduğundan bize izleyecek yalnızca güzel efektler ve My Little Pony'den bozma ejderhamsılar kalıyor. Ha ama adamlar su yapmışlar demiş miydim? ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Biz "oyunlar film gibi oluyor vay be!" derken filmlerin de oyunlara benzemesi sendromu Raya'nın aleyhine işlemiş. ★★★☆☆





YÖNETMEN: Joe Carnahan **OYUNCULAR:** Frank Grillo, Mel Gibson, Naomi Watts **IMDB NOTU:** 6,9

BOSS LEVEL



Sizi bilmem ama ben şu bir döngüde sıkışıp kalma konulu işleri çok seviyorum. Hatta bu yüzden 12 Minutes adlı oyunu merakla bekliyorum mesela. Film deyince insanın aklına ister istemez Edge of Tomorrow geliyor; ama merak etmeyin Boss Level ondan farklı ve aşırı eğlenceli bir yapım olmuş.

Özel kuvvetlerden emekli Roy, hoşça geçen bir gecenin ardından sabah kendisini öldürmeye gelen bir adamla karşılaşır. Öte yandan, adamı öldürmesinin ya da kendisinin ölmesinin çok da bir şeyi değiştirdiği yoktur; zira Roy öldükçe yeniden dirilmektedir. Biz nasıl oyun oynarken öldükçe öğreniyoruz, Roy de yavaş yavaş hem oyunun kurallarını hem de niye bu döngüye sıkışıp kaldığını bulacağı epey eğlenceli bir yolculuğa çıkacaktır.

Film kendini çok ciddiye almıyor ama bilhassa Mel Gibson'ın can verdiği Vendor karakterinin ilginç anekdotları ve de Roy'un ailesiyle olan ilişkisi filmin keskin mizahıyla tadında bir kontrast yakalamış. Her şey bir yana, Roy her uyandığında "ulan bakalım şimdi nasıl ölecek?" diye meraklanmak bile başlı başına bir keyif. Bu arada Vendor'un, Mel Gibson'ın tıpkı gerçek hayatta karıştığı birtakım skandallardan ucundan tahmin edebildiğimiz gerçek yüzüne fazlasıyla uygun olduğunu söylemeliyim. Ken Jeong'u da uzun bir aranın ardından tekrar izlemek iyi oldu, Community'den beri görüşmüyorduk kendisiyle. ■ **İHSAN A.**

EDİTÖRÜN NOTU: "Her gün aynı şey" diye isyan edenlerden misiniz? ★★★★☆

○ **YÖNETMEN:** Tim Story ○ **OYUNCULAR:** Chloë Grace Moretz, Michael Peña, Colin Jost, Rob Delaney ○ **IMDB NOTU:** 5,2

TOM AND JERRY

Bu Tom & Jerry'nin ilk sinema denemesi değil. Keza 1992 yapımı film de başarı açısından benzer bir sonla karşılaşmıştı.

Tabii bu filmin full animasyon olarak çekilen ilk sinema denemesinden farklı olarak live-action bir film olduğunu, sadece filmde yer alan hayvanların animasyon olduğunu hatırlatmak gerekiyor. Çocukken izlediğim kısa bölümlerde hayvanların arasında olan şeyler sadece hayvanların arasında kalırdı, insanlar şahit olmadığı için de kendince inandırıcı bir gerçeklik tutturulurdu (tıpkı Toy Story gibi). Bu filmdeyse kanlı canlı insanlar gerçek dünyada bilumum çizgi film reaksiyonları veren ve hatta kendileriyle birebir iletişim kurup pazarlık yapan hayvanlara hiç mi hiç şaşırmıyorlar. Pes doğrusu.

Filmin asıl sıkıntısıysa 4-5 dakikalık bir komedi malzemesinden yaklaşık 2 saatlik bir film çıkartmaya çalıştığında ortaya çıkıyor normal olarak. Arka planda ölümüne sıkıcı bir aşk hikayesi, izlemekten fenalıklar getiren tek mekân bir otel, film boyunca gördüğü her şeye aynı şaşkın ve sevimli bir yüz ifadesiyle tepki veren bir abla (Chloë Grace Moretz) ve zerre ilgi duymayacağınız diğer insan karakterler yer alınca Tom ile Jerry'nin arasındaki ilişki bile komik olması imkânsız tiktok skeçleri haline geliyor. Bazı şeyleri orijinal formatında bırakmak en iyisi anlaşılan. ■ **EMRE S.**

EDİTÖRÜN NOTU: Bu sefer güldürmedi. ★★☆☆☆





○ **YÖNETMEN:** Doug Liman ○ **OYUNCULAR:** Tom Holland, Daisy Ridley, Mads Mikkelsen, Nick Jonas ○ **IMDB NOTU:** 5,8

CHAOS WALKING



Patrick Ness'in bilimkurgu serisinin ilk kitabını konu alan Chaos Walking, bence tam anlamıyla senaryonun hakkını veremiyor. Aslında konu çok iyi. Eminim ki kitaplarda çok güzel işlenmiştir fakat filme sığdırınca biraz sığ kalmış.

Her şey "Yeni Dünya"nın uzak bir gezegenindeki Prentiss adında, distopik bir kasabasında geçiyor. Gezegen, "Gürültü" adını verdikleri bir virüsle sarmalanmış durumda. "Gürültü" ise düşüncelerinizi gizlemenize mâni olacak bir anomali. Otomatik olarak düşünülen şeyin imajı, herkesin görebileceği şekilde, sanki bir hologrammışçasına beliriyor. Ya da içinizden bir şey söylediğinizde gerçekten konuşuyormuş gibi sesiniz duyuluyor. İçinizden birine küfretseniz yandınız yani.

Ana karakterimiz Todd Hewitt de bu kasabada yaşayan, ailesi olmayan bir genç. Her şey olağan giderken bir gün Viola adında bir kızla tanışıyor, sırf ona yardım etmek uğruna düşüncelerini bile saklayamadığı bu dünyada uzun soluklu bir maceraya atılıyor.

Aslında Chaos Walking'in dizi olmasını tercih ederdim. Hikâyenin birkaç saate sığamayacak kadar kompleks olduğunu düşünüyorum. Ama konu beni çekti mi, çekti. Boş zamanınızda bir göz atabilirsiniz. ■ **AYGEN**

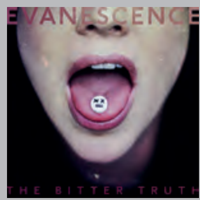
EDİTÖRÜN NOTU: Merak uyandırıyor, dünyası da ilgi çekici ama çok fazla şeyi filme sığdırmaya çalışınca olmayabiliyor... ★★★☆☆

Evde Çalanlar

1. **WORST IN ME** One Ok Rock
2. **AŞK KİTABI** Nilüfer & Hayko Cepkin
3. **DUSK TILL DAWN** ZAYN feat Sia
4. **LITTLE DARLIN'** Barış Manço
5. **SNOWMAN** Sia

EVANESCENCE
THE BITTER TRUTH

Lise yıllarımdan beri Evanescence'i zevkle dinlerim guilty pleasure tadında. Halen daha da Fallen ve öncesinde yaptıkları işlerin hoş ve özgün olduğunu düşünüyorum. Fakat Ben Moody'nin gruptan ayrılışının ardından bu özgünlük kaybolmaya başladı ki yaratıcılığını yitiren her grup gibi elektronik müzik sosunu bile denediler üçüncü albüm ve Synthesis'te. The Bitter Truth'ta da Evanescence'in 2002'de dünyayı sallayan bir gruptan sıradan bir rock müzik grubuna dönüşünü görüyoruz.



Amy Lee bu albümde The Open Door havası olduğunu iddia etse de ben buna kesinlikle katılmıyorum, gayet düz bir alternatif rock albümü bu. Gene de başta Part of Me olmak üzere Wasted On You, Game is Over ve Yeah Right parçalarını beğendim. Tipik bir Evanescence balladı olarak yazılan Far From Heaven de fena sayılmaz ama herkesin çok şeyler beklediği Use My Voice'ı da pek beğenmedim açıkçası. Albümün diğer parçalarından da bir hit çıkacağını düşünmüyorum. Fakat yanlış anlaşılma olmasın, TBT kötü bir albüm değil, dünyada her rock grubunun yapabileceği türden sıradan bir albüm sadece. Dost acı söyler. **EMRE S.**

EDİTÖRÜN NOTU: Fakat Fallen'ı yapan gruba bu durum hiç yakışmıyor.
★★★☆☆

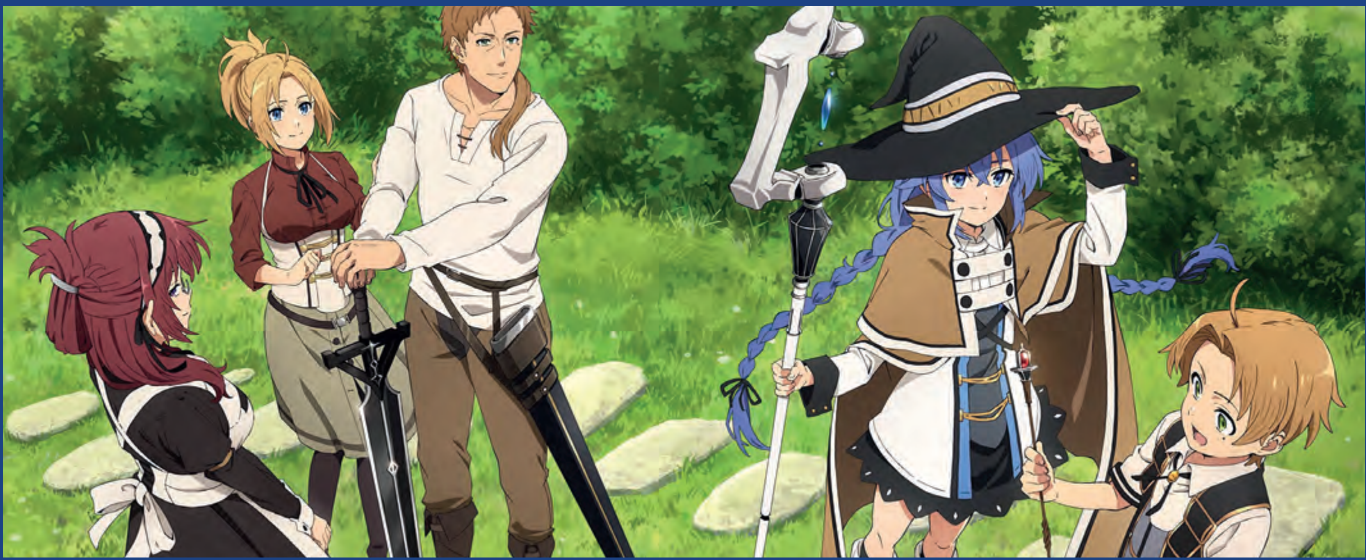


EPICA
OMEGA

En son bir Epica albümünü baştan sona ne zaman dinlemiştim hatırlamamakla beraber Omega'nın büyüsüne kapılıp aralıklarla yeniden dinleyesim geldiğini fark edince bu albümün "olduğunu" anladım. "E peki nasıl olmuş?" derseniz grup müzikal yetkinliğini ve çok sesliliğini dibine kadar sunabilmeyi becermiş diyebilirim nihayet. Arkada sürekli beyin yakan distorsiyonlu gitarlar azalırken Mark Jensen'in varlığı daha çok hissediliyor ve Simone'un vokalleri de biraz nefes alabilmiş. Orkestral düzenlemeler çok daha çeşitli ve bol melodili, hani parçalar uzun uzun ama o uzunluğu hissettirmeyen kaliteli prodüksiyon öğeleri grubun adı gibi epik olan bu albümü sıkıcılıktan kurtarabilmiş. The Skeleton Key vokallerinin ve derinden akan bas gitarın gücüyle öne çıkarken on üç buçuk dakika süren Kingdom of Heaven Prt. 3 gerçek bir müzik ziyafeti sunuyor.

Böyle sesi kökleyip ayrı diyarlara uçmalı bir albüm olmuş Omega, her şeyden bolca var ama bu abartılı operavari yapı da dinlerken baymıyor işte. Grup bir şekilde tıkanmış olan senfonik metal türünde hakikaten akılda kalan bir albüm yapmayı başarmış ki bu bile onların neden Epica, diğerlerinin neden diğerleri olduğunu açıklar nitelikte. Kafanız kaldırıyorsa es geçmeyin. **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Nicedir şöyle gürül gürül, beyin hücresi ölümü yaşatan bir senfonik metal albümü gelmiyordu, Epica imdada yetişmiş resmen. ★★★★☆



ÖMER AKDAĞ

MUSHOKU TENSEI: JOBLESS REINCARNATION

Tekrar doğmak vardı...

Müthiş bir anime sezonu geçiriyoruz demiş miydim? Demiştim. Tekrar demiş olayım. Mushoku Tensei de sezonun olay animelerinden.

Anime seviyorsanız son 10 yılın en büyük anime furyası olan, kısaca "karakterin kendini bir fantezi dünyasında bulduğu hikâyeler" diye özetleyebileceğim isekai türüne o veya bu şekilde maruz kalmışsınızdır. Sword Art Online, Overlord, Konosuba, Re:Zero, No Game No Life gibi çok meşhur örneklerini sayayım mesela. Hah, 2014'te başlayan Mushoku Tensei light-novel'ları bu türün öncüsü sayılıyor işte. O kadar popüler olmuş ki türün ana akım haline gelmesini sağlamış.

Yıllar sonra, bir sürü önemli isekai'de çalışmış bir süper kadro bir araya gelerek sırf Mushoku Tensei'nin animesini yapmak için Studio Bind adında yeni bir stüdyo kurmuş ve ortaya çıkan iş muazzam!

Mushoku Tensei'in inanılmaz bir görselliğe sahip olduğu konusunu bir aradan çıkarayım önce. Müthiş bir emek, sevgi ve parayla yapılmış, "ss al masaüstü yap" kareleri, büyü efektleri, karakter ifadeleri, dövüş koreografileri, başak tarlalarından şehir içlerine mekânları... Seyir zevki inanılmaz yüksek.

Çoğu diğer isekai'de olduğu gibi elemanımız Rudeus bir kaza geçiriyor ve kendini orta çağ fantezisi bir dünyada buluyor. Ama bazı önemli farklar var. Birincisi, cört diye yetişkin biri olarak düşmüyor dünyaya, direkt doğum anından başlıyoruz ve ilk andan itibaren eski hayatının hatıralarına sahip. Bu dünyanın dilini anlamaya başlaması, büyü sistemini ve sosyal düzeni kavramaya çalışması çok farklı ve gerçekçi bir kafaya büründürüyor seriyi. İkinci ve çok önemli olan bir diğer nüans da, Rudeus eski hayatında 30'larında, işe yaramazın önde gideni leş bir tip ve bu dünyaya düşer düşmez eski hayatı yokmuş gibi davranan, birdenbire süper karizmatik bir kahramana dönüşen karakterlerden değil. Evet yeni bir dünyada oluşunun, ikinci bir şans elde edişinin heyecanı yüksek ama bütün leşliği, sapıklığı, kendine güvensizliği, korkuları ve travmaları da onunla beraber geliyor bu dünyaya. Bu dünyada da toplumun içine girmekten, arkadaş edinmekten, büyük hayaller kurmaktan korkuyor. Empati kurması daha kolay o yüzden.

Yalnız odadaki filden bahsetmesem de olmaz. Mushoku Tensei seveni kadar nefret edeni de bol, çok tartışma yaratan bir anime. Tartışılan çok nokta var ama en temelinden bahsetmem gerekirse... Başkarakterimiz Rudeus bayağı bildiğiniz sapık bir karakter. İçine düştüğü fantezi dünyasında bir çocuk ve diğer çocuk yaşlardaki kızlara yürüyor. Ama bir taraftan da aslında 30'larında bir adamın zihnine sahip. Bunu pedofili olarak görenler ve bu konuda sesini yükseltenler çok. Ben şahsen "bu bir kurgu eser, bir kurgu eserde karakterlerin yaptıklarını onaylamak, onları sevmek zorunda değil kimse, yazanlar istediklerini yazmakta özgürdür, karakterlerin yaptıklarını onaylamamanız o eseri daha kötü bir hale getirmez" şeklinde, galiba bayağı da naif olan görüşümü belirtivereyim kısaca. Ha bu mevzuyu pedofili olarak algılamak-algılamamak, bu sebeple seriyi sevmek-sevmemek tamamen size kalmış ama her şekilde Mushoku Tensei'in oldukça sapık tarafları olduğunu da kabul etmek lazım, seksist şakalardan hoşlanmıyorsanız uzak durmanızda fayda var.

Anime son birkaç bölüme kadar Rudeus'un gözünden izleyicisine dünyayı tanıtmaya ayrılmış ve "tamam, bu çok güzel, fantastik öğelerle dolu bir günlük hayat animesi" dediğiniz anda da aksiyon-macera türüne geçiş yapıveriyor ve o kısımlarda da harika iş çıkarıyor. Kısacası fantastik dünyaları seviyorsanız ve loser karakterlerin ikinci bir şans elde etmesi hikâyeleri benim gibi sizin de ilginizi özellikle çekiyorsa muhtemelen Mushoku Tensei'i siz de çok seveceksiniz.





YENİ ANİMELER

Çok duyuru var çok... Encouragement of Climb, Akebi's Sailor Uniform, Do It Yourself, Utano Princesama Maji Love, Akuma-kun, Mieruko-chan, D_Cide Traumerei, The Devil is a Part-Timer (2. sezon), The Misfit of Demon King Academy (2. sezon), Mushoku Tensei (2. sezon), Yashahime (2. sezon), Higurashi (2. sezon), The Quintessential Quintuplets (3. sezon), Dr. Stone (3. sezon), Black Clover (film), Jujutsu Kaisen (geçmişi anlatan film).

Attack on Titan'ın son sezonu 16 bölümün ardından araya girdi ve devamının Kış 2022'de başlayacağı duyuruldu, yani tahminen Ocak'ta. Mangayı ne hızda animeye uyarladıklarını ve manganın kalan kısmını düşünürsek bir 16 bölüm daha çıkar.

The Case Study of Vanitas isminde, 19. yüzyıl Paris'inde geçen vampirli mampirli bir anime duyuruldu. Ayrıca yazmamın sebebi mangasının bayağı popüler olması, Bones gibi düzgün işler yapan bir stüdyodan gelmesi ve fragmanının bayağı iyi durması. Beklentilerim hiç düşük değil yani.

Aria'nın bu ay gösterime giren filmi Aria the Crepuscolo'nun sonunda bir Aria animesinin daha geleceği duyuruluyormuş: Aria the Benedizione. Formatı henüz belirsiz.

The Moon, Laika, and Nosferatu adında, vampir kozmonotları konu alan bir anime geliyor. Evet, doğru okudunuz. Vampir kozmonotlar. Bu arada internette denk geldiğim alakasız, saçma bir düşünce: Biz uzayı teleskoplarla gözlemliyoruz ve teleskoplar aynalardan oluşuyor ya? Yani uzayda vampirler cirit atıyor olabilir ve bizim haberimiz bile yoktur.

Sunrise'dan yeni bir mecha animesi! Adı: War Machines on the Borderline.

The Ancient Magus' Bride'a 3 bölümlük bir Ova gelecek ve bunu başka animeler takip edecek. Stüdyo değişiyor yalnız, biraz farklı olabilir eskisinden.

Netflix, 2018'de duyurduğu Yasuke animesinin bu ay başlayacağı haberini verdi.

Efsane korku yazarı Junji Ito'nun en ünlü mangalarını toplayan Junji Ito Masterworks Collection'ın animesi gelecek.

Bandai Namco'nun bu yaz çıkacak oyunu Scarlet Nexus'un aynı sıralarda bir de animesi başlayacak.

The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel serisinin ilk oyunu son yıllarda en zevkle oynadığım JRYO'lardandı ama devam oyunları kendini biraz fazla tekrar ediyor gibi geldiğinden bir yerde bırakmıştım. Animesi duyuruldu. Anime olmaya çok da uygun bir seridir, güzel olacaktır. Umarım devam oyunlarını da kapsar, merak ettiğim sürüyle şey var.

KISA KISA

Tokyo Babylon 2021 animesi karakter tasarımlarında bazı "aşırı esinlenme"lerin keşfedilmesinin ardından ertelenmişti. Stüdyo yaptığı araştırmada daha fazlasına denk gelince projeyi iptal etti ama en kısa sürede baştan başlayacaklarını da söyledi.

Amazon, Hellsing'in live-action filmini yapıyor! Bak buna içilir işte! (kan yani)

David Lynch, 90'larda Domu mangasının film uyarlamasını yapmaya niyetlenmiş ama verilen zaman sınırını ve kontrat şartlarını beğenmediği için vazgeçmiş.

My Hero Academia'nın mangası son bölümüne giriş yaptı.

Anime haberi değil ama yine de paylaşmadan edemedim: Japonya'da bir şirket, eğer çalışanının en sevdiği idol evlenirse veya emekli olursa, o çalışana yas tutması için 10 günlük ücretli izin verme kararı aldı. İkinci en sevdiği idoldeyse izin süresi 3 gün. Zihinsel hasarın büyüklüğüne göre izin günleri arttırılabilir de diyor. Seviyorum ya Japonya'yı.



OYUN UYARLAMALARI

KAPAK

Hollywood yeni madenini buldu!



Nasıl zamanında noir filmler yerini western furyasına, westernler bilimkurgu furyasına, bilimkurgular savaş filmleri furyasına, savaş filmleri de çizgi roman uyarlaması furyasına bıraktıysa, şimdi de sırada oyun uyarlamaları furyası var!

Çok mu iddialı oldu? Belki de... Belki de gelecek olan oyun uyarlamaları, öncekilerin makus kaderini devam ettirecek, bilemiyoruz. Ama söylentileri bir kenara koyarsak duyurusu yapılan ve bu dosyada yer verdiğimiz uyarlama sayısı neredeyse 70! (Not düşmeden geçmeyelim; Witcher, Cyberpunk, Tom Clancy özünde oyun değiller elbette ama onlar da bizden sayılır artık, onları da yazdık! Ha bir de vakti zamanında duyurulan ama sonradan ne ses çıkan ne iptal olan da bir sürü şey var, evet bildiniz, onları da yazdık!)

Bu uyarlamalar iyi mi olurlar, kötü mü olurlar bilinmez ama film yapımcılarının, özellikle de Hollwyood'un önümüzdeki yıllarda oyunlardan çok ekmek yiyeceği kesin!

ALTIN ÇAĞ KAPIMIZDA

YAZAN EREN ERYÜREKLİ



Bu günlere kolay gelmedik dostlar. Bir Detective Pikachu (çoğunluğa göre -şimdilik- en iyi oyun uyarlaması) görmek için komedi sayılabilecek Double Dragon'lara, gülünç Mortal Kombat'lara, acınası Mario'lara ve her filmiyle uyarladığı oyun serisinin tabutuna son çiviyi çakan Uwe Boll'lara göğüs gerdik oyun severler olarak.

O sancılı ilk dönemin ardından daha az kusurlu ama yine de öyle ayıla bayıla izleyemediğimiz filmler geldi ki bunların içinde Tomb Raider, Resident Evil, Silent Hill gibi devam filmi çıkaranlar da oldu. Bu filmler evet çok iyi değillerdi ama film diliyle oyun dilinin ortasını bulmaya yaklaşan, görsel olarak oyunların atmosferini başarıyla yansıtan işlerdi. "Dur dur, oluyor bu mevzu" dediğimizdeyse Assassin's Creed, Warcraft ve Tomb Raider yeniden yapımıyla karşılaştık. Tüm bu yıllar boyunca oyunların da kendisini geliştirip güzelleştiğini, daha sinematik olma yoluna gittiklerini gördük. Ve nihayet o büyük kırılma noktası (yani gerçekten ciddiye alınıp muhtemel ödülleri kucaklayacak olan filmlerin yapılması noktası) geldi çattı. Ama geleceğe atlamadan evvel geçmişe biraz daha bakmakta fayda var.

Oyun uyarlaması yapmak cidden zor iş ama bunu kıvırmanın türlü çeşitli yolları var. Öncelikle görsel olarak oyunun geçtiği dünyayı iyi yansıtmak zorundasınız. Yukarıda saydığım filmler dışında bunu çok iyi beceren ve basit ama seyirciyle bağ kurabilen hikâyelere sahip uyarlamalar genelde başarılı oldular. Ratchet and Clank, Angry Birds, Sonic ve Detective Pikachu maskot karakterler üzerinden ilerleyen yapıları ve bu karakterlere olan sadakatleriyle hep iyi puan toplayan yapımlardı. Günümüzde artık filmler öyle kapalı kapılar ardında çekilmiyor sadece, bir uyarlama yapıyorsanız hayranlara da hesap vermek zorundasınız. Bunun en yakın örneği Sonic filmiydi hatırlarsanız, ilk çıkan fragmanda cin çarpmış gibi bir Sonic vardı ve herkes tepki koyunca yönetmen de tasarımı komple değiştirip aslına sadık bir Sonic sunacaklarını söylemişti. Öyle de oldu, sevdiğimiz bildiğimiz mavi kirpi tasarımı geri döndü ve film de güzel bir hasılat ve olumlu eleştiriler yakaladı. Buradaki kilit nokta: Aslına sadakat.



"SEN KENDİN BİLMEZSEN BU NİCE OKUMAKTIR"

Yunus Emre zamanında oyun uyarlamalarının ana problemlerini özetlemiş. Yıllar boyunca çocuk eğlencesi olarak görülen video oyunları tıpkı çizgi romanlar gibi zamanla kendi kimliğini-kişiliğini bulup, teknolojinin de gelişmesiyle çok daha geniş kitlelere hitap eden bir medya formuna büründüler. Hatta çizgi romanlarla olan paralelliklerini film uyarlaması kısmına da genişletmemiz mümkün. 70'lerde ilk iki Superman filminin haricinde dişe dokunur süper kahraman filmleri yoktu, 80'leri zaten unutun, 90'lardaysa Tim Burton'ın Batman filmleri haricinde oldukça vasat işler izlemiştik. Zaten bu zaman diliminde Phantom veya Spawn gibi görece küçük kitlesi olan yapımlar izledik çoğunlukla ve ancak 2002'de Spider-Man ve 2003'te ilk Hulk filminin (severSiniz sevmezsiniz o ayrı) gösterime girmesiyle çizgi romanlardaki öykülerin gayet sağlam dramatik yapılar barındırdığı, iyi yönetmenlerin elinde kitlelere hitap edeceği anlaşıldı ki kaz gelecek yerden tavuğu asla esirgemeyen Hollywood kesenin ağzını ardına kadar açarak envai çeşit çizgi roman dünyasıyla buluşturdu bizleri.

Bu büyük trend artık izleyiciyi biraz yormaya başladı, MCU ve ite kaka ilerleyen DCEU filmleri-dizileri her ne kadar halen çokça izlenip merak uyandırsa ve elde daha yüzlerce harika hikâye olsa da mazot da yavaş yavaş bitiyor gibi. Oyunlar bu noktada Hollywood'un yeni can simidi olacaklar belli ki. İlk aşamada oyunların kendileri teknolojiyi de yanlarına alarak oldukça geliştiler, güçlendiler. Metal Gear Solid: The Phantom Pain ya da God of War hiç kesme yapmadan ellerindeki kamerayı sürekli aktif biçimde kullanarak bizlere inanılmaz sinematik deneyimler yaşattılar bile. Veya The Last of Us - Part 2, Death Stranding, Tomb Raider, Uncharted gibi yapımlar da inanılmaz aksiyon sekansları, dramatik oyunculuklar ve kurdukları atmosferlerle zaten filmleri aratmayan bir noktaya getirdiler işi.

Bu noktada yine çizgi romanlara dönüp onların da zamanında filme uyarlanırken geçirdikleri değişimlerden söz etmek gerek zira benzer bir değişimi mecburen oyun uyarlamalarında da görmeliyiz.



Kaliteli yapımlar ortaya çıkarsa oyunlarla ilgisi olmayan sürüsüyle insan da oyuncu kitlesinin arasına katılacak demektir.

Çizgi romanlar sesten, müzikten, hareketten yoksun, derdini resimler ve yazıyla anlatan bir mecra, haliyle uyarlarken de yeni elementleri buraya nasıl entegre edebilirizi düşünüyor yapımcılar. Örneğin Flash'ın süpersonik hızını Zack Snyder şiirsel bir yavaş çekim tekniğiyle anlatırken Batman'in kalın puntolarla yazılmış replikleri sert ve korkutucu bir sesle karşılığını buluyor. Avengers: Endgame onlarca kahramanın bir arada savaştığı sahneleri kesintisiz çekimlerle perdeye yansıtırken kostümleri de kaliteli bir malzeme ve modern tasarımla harmanlayıp gülünç durmamalarını garantiye alıyor.

Oyunlardaysa en büyük farklılık interaktivite ve insanların o oyunla geçirdiği zamanın pelliküle nasıl aktarılacağı sorunsalı. Super Mario filminde sürekli zıplayan bir oyuncu izlemek elbette saçma olurdu ama zamanında bize sunulan film bundan daha saçmaydı. Yani uyarlayacağınız oyunun mekaniklerini anlamalı, kimini dışarıda bırakırken kimini de kucaklamalısınız. Bunun en yakın örneği Monster Hunter filmindeydi. Karakterlerimiz güçlü boss yaratıkla kapışıp yenilip geri dönüyorlar, başka daha kolay ama diğer abinin



zayıflığı olan bir canavarı kesip ondan zehirli ok yaparak bu sefer alt ediyorlardı büyük boss'u. Filme ne derseniz deyin sırf oyunun bu temel mekaniğini içeriğine düzgünce taşıdığı için bile önemlidir Monster Hunter. Ha diğer taraflarından fena patlıyordu orası doğru ama zaten oyun serisinde de öyle göz yaşlarınızı akıtacak bir hikâye yoktur, karakterler güzelim ejderhaları katledip sonrasında TSSB yaşamazlar yani. Film olarak kusurlu olup da uyarladığı oyuna bu kadar sadık kalması Monster Hunter için bir artı, benzer bir yaklaşımı Mortal Kombat fragmanlarında da gördük, Scorpion sağlam bir "Get over here!" çekerken kim heyecanlanmadı ki? Yani kaynağa sadakat önemli bizim için. Peki örneğin Metal Gear Solid, The Last of Us ve God of War gibi dramatik yönü daha güçlü uyarlamalar geldiğinde ödüllü filmler ve diziler olabilirler mi?

ANAHTAR KELİME DRAMA

Viggo Mortensen'in baş rolünde oynadığı, oldukça kasvetli The Road diye bir film vardı. Burada bir baba oğulun çivisi çıkmış kıyamet sonrası dünyasında hayatta kalma mücadelelerini ve yolculuklarını izliyorduk. Çeşitli fraksiyonlara bölünmüş ve delirmiş insan grupları bir yana yolun kendisi de en büyük düşmanları gibiydi. Tanıdık geldi mi? Evet The Last of Us'a oldukça benziyor konusu, hatta görselliği de gayet tanıdık gelecektir izlerseniz. Şu an yapım aşamasında olan The Last of Us dizisi tam da bu minvalde çekilir ve dramatik yoğunluğu aksiyona kurban etmezse elimizde ilk Emmy ödüllü oyun uyarlaması olabilir.
Ki yapım kısmındaki kadro tam da buna müsait isimlerden oluşuyor. Hakeza yüz bin yıldır çekilmeye çalışılan ve nihayet çekimleri biten Uncharted filmi bize oyunlardaki o kesintisiz ve baş döndüren aksiyon sekanslarından birini sunabilirse başımızın tacı eder "Yaşa Nathan!" diye nağralar atarız. Misal o film Oscarlık olmaz belki ama Nathan karakterini doğru yansıtıp öykünün kalbindeki dramatik yapıyı düzgün kurarsa gayet de güzel bir seyirlik olabilir.

Teknik ve oyun dünyasını yansıtış bakımından gayet başarılı olan Assassin's Creed ve Warcraft filmlerinin ana sorunu misal buydu, süre yetmezliğinden dramatik yapıyı dünya yaratımına kurban edip sonunda kalp yetmezliğinden öldüler. Yani eğer sizin elinizde güzel bir öykü ve insanların bağ kurabileceği karakterler varsa Pong'dan bile iyi bir uyarlama çıkartabilirsiniz. Dedective Pikachu'nun başarısının sırrı da buydu tam olarak. Öykünün kalbi iyi kurulmuş, tüm o bıdı bıdı hayali hayvancıkların içinde bizlerin bağ kurup yürüyebileceği sağlam bir zemin yaratılmıştı.

Bu noktada önemli bir diğer faktör de seçilen oyuncular ve yönetmen. Christopher Nolan, The Dark Knight üçlemesini çekene kadar hiçbir çizgi roman uyarlamasından bir oyuncu Oscar'a aday olmamıştı veya çizgi roman uyarlamalarının böyle bir potansiyeli olacağı dahi tasavvur edilmiyordu. Martin Scorsese istediği kadar çizgi roman uyarlamalarına sallayıp dursun, tam da onun filmlerinden bolca esinlenen Joker aynı karakterden bir Oscar daha kazandırdı oyuncusuna, demek ki yeterince özenli yapınca oluyormuş. Bir oyun uyarlaması filminin de ödüllerle kucaklaşmaması için hiçbir sebep yok, velev ki düzgün yapılsın. Çünkü tarih şunu gösteriyor ki ilk çıktığında ciddiye alınmayan eğlencelik medyalar zamanla evrimleşip olgunlaşıyorlar. Çizgi romanların bu seviyeye gelmesi uzun zaman aldı. Misal Joker 1940'ta yaratılmıştı ve Oscar'ı kapması bir 69 yıl sürdü fakat çok hızlı gelişen oyun dünyası için bu sürenin kısalacağını öngörebiliriz. 1970'lerden beri var olan video oyunları bugün sinema endüstrisinden daha büyük ve yapımcılar da potansiyeli daha ciddi şekilde ele alır oldular artık. Peki kapımızda tonla oyun uyarlamasının olduğu böylesi büyük bir kırılma noktasının eşiğindeki bizleri neler bekliyor?

DAHA ÖTEYE VE DAHA DERİNE

Tıpkı animelerin şahlandığı ve Japonya'da teknoloji ve kültür patlamasının yaşandığı 80'li yıllara benzer bir dönemdeyiz. Elimizdeki teknolojik ürünler ufukta olanların pek azını oluşturuyor ve bu gelişmeler elbette ki oyunlara da sirayet ediyor. Şimdiden oyun satın alma ve oynama biçimlerimiz 20 yıl öncesine göre oldukça değişti, bir 20 yıl sonra da şu andan çok daha başka bir yerde olacağız ve öyle bir nokta gelecek ki çekilen film ve dizilerin içeriklerini bir oyun gibi kendimiz şekillendirip yönlendiriyor olabiliriz. Hareket yakalama teknolojisinin evlere girmesiyle kendimiz oyundaki karakteri canlandırıp haptic kıyafetlerle onun hislerine ortak oluyor olacağız. Böyle bir ortamda filmler elbette sığ kalacaklar artık deneyim olarak ama o noktada artık çok iyi oyun uyarlamaları gelmiş olacak ve bu medya film endüstrisi tarafından kanıksanmış bir ürüne dönüşecek.

Yaşadığımız pandemi koşullarında hiç alakası olmayan pek çok kişinin de oyunlara merak saldığını ve bu sürecin daha uzunca bir süre devam edeceğini, daha farklı salgınlarla da karşılaşacağımızı da hesaba katarsak oyun oynamak hemen herkesin günlük rutini haline gelecek ve bu kadar yaygın bir medyanın filmleri de peş peşe gelecek elbette. Benim bir diğer tespitimse bu uyarlamalar yapılırken hayranların katkısının daha çok olacağı yönünde, elbette herkes memnun edilemez fakat o oyuna gecesini gündüzünü vermiş oyuncunun fikirleri ve önerileri de daha çok önem kazanacak yapımcılar tarafında.

Artık oyuncular olarak önümüz açık ve tıpkı çizgi roman severler gibi bizler de kaliteli ve saygın oyun uyarlamalarını hak ediyoruz. Hollywood el mahkûm bunu sunacak, o yüzden önümüzdeki 5-6 yıl içinde izleyeceğimiz uyarlamaların kalitesinde bir yükseliş görmemiz gayet olası. Netflix, HBO Max, Disney+ gibi platformlar süre kısıtlamaları olmadan bu uyarlamaları yapabilecekleri için yönetmen ve oyuncular da özgün vizyonlarını ortaya daha rahat koyabilecekler, bu da daha sağlam uyarlamalar demek oluyor. O yüzden koltuğunuza kurulun ve yüzlerce saatinizi gömdüğünüz oyunların birer birer ekranlarda canlanmasını seyretmeye hazırlanın dostlar. Zira artık oyun uyarlamalarının altın çağı başladı!



KAPAK

DİZİ & ÇİZGİ DİZİ

THE WITCHER

2. sezondan beklentim ne seviyede mi? Ahaha! Beklentim yok. Şimdi diyebilirsiniz ki, sen de amma abarttın, gayet güzeldi dizi. Ama bana sorarsanız ilk sezon Geralt'ın, Yennefer'in ve Ciri'nin hikâyelerini birleştirirken çok da başarılı bir işe imza atmamıştı. Gerçi parça parça bakınca beğenmedim diyemem, oyunculuklardan da memnundum. Ama abi, Witcher'dan bihaber arkadaşlarıma tek tek bütün olayların aynı anda gerçekleşmediğini, zaman çizelgesinin farklı hızlarda işlediğini anlatmam gerekmişti. Kimseyi anlamadı diye de suçlayamam ki kardeşim, Jaskier'i yaşlandırmayı unutmuş adamlar! Şaka gibi! Çok kurcalayınca insanın elinde kalıyor yani.

Ve 1. sezon ilk bittiğinde demiştim ki "ya herhalde hayranların geri bildirimlerinden biraz ders çıkarırlar, daha iyi olur." Ama gerek Korona yüzünden aksayan çekimler, gerek Eskel'in oyuncusunun değişmesi, sonracığıma, hikâyeden beklenenden erken çıkaracağı iddiaları falan derken ben gene bir kıllanmaya başladım. Sevmek istiyorum seni The Witcher ama işimi hiç kolaylaştırmıyorsun. Üstelik hikâyede çok vurucu kısımlara giriş yapmaya başlıyoruz, tutturamazlarsa ne olur bilemiyorum. Ama boş yere işkillenmiş de olabilirim tabii. Umarım fazlasıyla yanılırım.

Ha bu arada Voltron ve Dota animasyonlarını yapan Studio Mir'in elinden çıkacak 2D animasyon filmi The Witcher: Nightmare of the Wolf'u da atlamayalım. Yine Netflix'e çıkıyor o da. Geralt'ın ustası Vesemir'in hikâyesini anlatacakmış. Eh, hayır denmez ona da şimdi. ■ **GÜLHİS**

DİZİ – SEZON 2
YARATICI: Lauren Schmidt **OYUNCULAR:** Henry Cavill, Anna Shaffer, Freya Allan **KANAL:** Netflix **TARİH:** 2021
NIGHTMARE OF THE WOLF
KANAL: Netflix **TARİH:** 2021



DUKE NUKEM

OYUNCULAR: John Cena

Aslında şöyle bir düşününce Duke Nukem'ı hiç oynamamam gereken bir yaşta oynamışım. 8-9 yaşında çocuklar ultra cinsiyetçi Duke'a, onun ilginç kadın arkadaşlarına ve domuz düşmanlara hiç maruz kalmamalıydı dostlar. Ama bir yandan da hayal gücümü geliştirdiği kesin. Hele o zıplayan düşmanı buz silahıyla dondurup parça pinçik etmek yok mu, üff be. Gerçekten bir canlının kaç farklı şekilde ölebileceğine dair epey bir hayal kurdurtmuştu oyun zamanında. Ehem neyse. Ama bugün bir Duke Nukem filmi izleyince, mesela daha bu ay izlediğim Boss Level'dan farklı ne bulabilirim, beni nasıl bir sahne heyecanlandırabilir, emin olamıyorum. Oyunu en başta 8 yaşında oynamamalıydım sanırım :/

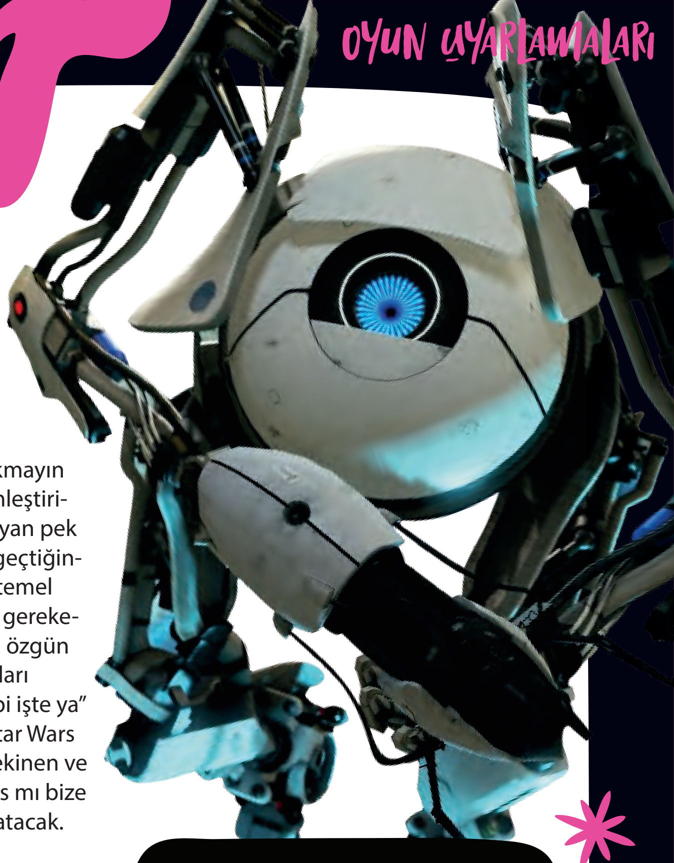
Aslında 90'larda Duke'un bir filmi yapılsın fikri varmış. Tabii ki yalan oldu ama mesela bir iki sene önce de Duke'a ses veren Jon St. John abimiz "ne oyun var ne film, bu ne biçim iş" serzenişinde bulunmuştu, üstelik John Cena'yla anlaşma yapılmış olmasına rağmen. Bir altı ay önce iş tekrardan ciddiye bindi, bakalım neler olacak. Cena, Duke'a yakışır gibi geliyor bana, en azından tip ve güreşçi geçmişinden fışkıran testosteron miktarı olarak. Bekliyoruz, yeter ki Forever gibi olmasın sonu. ■ **İHSAN A.**



JUST CAUSE

Sean Connery filminden bahsetmiyorum yahu, hani şu manasızca füze falan attığımız oyun var ya? Hani sırf laf olsun diye. İşte o! Ben bu yazıyı yazarken daha yeni Collider'a verdiği bir röportajda yazar ve yapımcı Derek Kolstad "yakınlarda oyuncu duyurularımızı da yapmayı planlıyoruz" falan diyor. Kendisi aynı zamanda John Wick'in ve The Falcon and the Winter Soldier'ın yazarı.

Ben John Wick tarzı aksiyonu seviyorum. O nedenle, eğer her şey plana uygun ilerlerse Just Cause'un da gayet eğlenceli bir aksiyon filmi olacağını düşünüyorum. Çok inanılmaz bir hikâyeye ihtiyacı yok, zaten oyunların da öyle bir hikâyesi yok. Bir iki kancalı halat hilesi, bir iki roket patlaması katarlarsa işin içine, neden olmasın! Rico Rodriguez rolü için de Jason Momoa'nın adı yoğun bir şekilde geçiyor ama henüz kesin bir şey yok. ■ **GÜLHİS**



HALF-LIFE

Halihazırda görsel ve interaktif bir medyumda kusursuz bir şaheser olan Half-Life'ın filmleştirilmesine hiç ama hiç sıcak bakmıyorum. Hele de projenin arkasındaki isim lens flare efektini bir hikâye anlatı aracı sanan J.J. Abrams olunca...

Özgün bir hikâye anlatma derdini çoktan kenara bırakmış olan Hollywood, süper kahraman furyasını sonuna kadar tüketince rotayı tabii ki oyun adaptasyonlarına çevirecek. Arada nefis eserler çıkacağından şüphem yok, ama Half-Life'ın bunlardan biri olmayacağına o kadar eminim ki... Ha, hikâyenin baş kahramanı Gordon Freeman yerine Alyx Vance, Eli Vance ya da Barney olursa o zaman fikrim değişebilir. Sessizliğiyle ikonik hale gelmiş Gordon'ı beyaz perdede konuşurken görmek istemiyorum. Evet, oyunlarda aslında konuşuyor da biz duymuyoruz, ama J.J. Abrams bu büyük yükün altından kalkabilecek bir anlatıcı değil.

Tek umudum bu projenin saklı kapılar ardında iptal olmuş olması. Malum şahıs, en son 2016'da "Half-Life ve Portal filmleri için çalışmalarımız devam ediyor" demişti. Ondan sonra bir daha haber alınamadı. Covid falan derken Half-Life filmi umarım tamamen rafa kalkmıştır.

Benim bu kadar çıkıştığıma da bakmayın gerçi. Half-Life evreni gayet de filmleştirilebilir, ama oyun serisinde işe yarayan pek çok anlatım tekniği film evrenine geçtiğinde etkisini kaybedecek. Half-Life'ı temel yapı taşları olmadan filmleştirmek gerekecek yani. Bu noktada da gerçekten özgün bir yönetmenin akıl dolu dokunuşları olmazsa en fazla "idare eder, iyi gibi işte ya" tadında filmler ortaya çıkar. Yani Star Wars evrenini hiç eden, risk almaktan çekinen ve kopyala-yapıştır film çeken Abrams mı bize aradığımız Half-Life hikâyesini anlatacak.

Şöyle düşününce kaliteli bir Half-Life animasyon filmine hayır demem aslında, ama Abrams'ın elinden çıkacak bir Half-Life filmi yerinde Freeman's Mind gibi efsanevi bir parodinin filmleştirilmesine bile daha ılımlı bakıyorum. Half-Life oyun olarak güzel, doğru isimler olmadan bu işe girişmeyin. Zaten Hulki Cevizoğlu da çok yaşlandı.

Dip Not: "Ama J.J. Abrams bir Half-Life hayranı" diyecekler varsa kendisini oyun hakkında konuşurken bir dinlesinler derim. **YASİN**



PORTAL

Al birini vur ötekine durumu olsa da Portal bence filmleştirilmeye çok daha müsait bir oyun. Hatta çok da güzel olabilir, ama derdim Half-Life'la aynı: Abrams'la olmaz bu iş. Yanılmayı çok isterim ki yanıldığımda da ilk kabul ben olurum zaten. Bize Portal'ın akıl dolu oyun mekaniklerini/bulmacalarını, muhteşem mizahını ve duygusal ağırlığını yaşatacak bir hikâye anlatıcısı lazım. Abrams efendi bu iki yapımı da sıkıştırılmış şekilde, "iş olarak" tükettiği için bize yaşattığı hisleri anlamıyor, anlayabileceğini de sanmıyorum. Oyun filmlerinin gerçekten başarılı olması için bu işlerin arkasında Jon Favreau gibi, Dave Filoni gibi, efendime söyleyeyim Kevin Feige gibi hem işin duygusal yanını yiyip bitirmiş hem de teknik kısmını iyi yönetebilen biri lazım. GLADOS ve Wheatley'imizi, Space Core'umuzu harcatmayın Valve :(**YASİN**

TO THE MOON

To the Moon benim bel altı vuran işler kategorisine sokabileceğim bir oyun. Hani sonunda en duygusuz insana bile şöyle helalinden birkaç damla gözyaşı döktürebilecek türden. Öğrendik ki bu tatlı yapımın bir de animesi olacak, neden olmasın dedik. Öte yandan şimdilik hakkında öyle aman aman bir bilgi yok, sadece 30-40 kişinin takip ettiği bir Twitter adresi ve Kan Gao'nun birkaç sene önce yaptığı açıklamalar var. Ama bir gün nasip olur da izleyebilirsek şahane olacağından kuşkum yok! O güne kadar, oyunu henüz oynamayanlar da River'ı bir aramaya çıksınlar bakalım... **İHSAN A.**



YÖNETMEN: Simon McQuoid **OYUNCULAR:** Lewis Tan, Jessica McNamee, Josh Lawson **TARİH:** Nisan 2021



MORTAL KOMBAT

Mortal Kombat deyince aklınıza ilk ne geliyor? Bırakın şimdi karakterleri falan, bal gibi de o vahşi fatality'ler canlandı gözünüzde. Dökülen bağırsaklar, patlayan kafalar, lazerle boydan boya ikiye ayrılan vücutlar, çekerek kopartılan uzuvlar… Yalan mı? Haliyle Mortal Kombat filminden asıl beklentimiz de bu vahşet seviyesini görmek olacak. Yoksa Scorpion Sub-Zero'ya küsmüş, Sonya Jax'a göz kırpmış falan bunlar boş iş. Neyse ki yönetmen Simon McQuoid'in de aklında bu seviyede olmasa da bol kanlı, fatality'lere önem veren bir film çekmek vardı. Yayınlanan fragmanda da en azından R reytingini hak edecek bir film izleyeceğimizi görmüş olduk. Gerisi de böyleyse nihayet isminin hakkını veren bir Mortal Kombat bizi bekliyor demektir. ■ **ESER**

KANE & LYNCH

Uzuuun bir süredir ismini duymadığımız bir seri Kane & Lynch. Keza filmi de uzun zamandır duymadığımız şeylerden biri. Bundan yıllar önce Bruce Willis ve Jamie Foxx'la planlanan, ardından Gerard Butler ve Vin Diesel'la dedikoduları geçen filmi hâlâ bekleyen var mıdır, yoksa oyunları gibi filmini de mi unutsunlar… Gerçekten bilemiyorum.

Eğer bir gün çıkarsa kendini aşırı ciddiye almayan, aşırı aksiyon dozajlı bir komedi filmi bekliyorum aslında ben. Malum oyunların senaryosu o kadar da mükemmel olmadığından filmin oyuna sadık kalıp kalmaması da önemli değil. Sadece Kane ve Lynch'in arasındaki o kimyaya sahip olan iki tane aktör bulmaları lazım. Çıktığında da "oyun filmi" olarak ele almak ne kadar mantıklı olur bilemedim, neredeyse 10 yıldır ölü bir seriden bahsediyoruz burada. ■ **SABRİ**

TETRIS

YÖNETMEN: Jon S. Baird **OYUNCULAR:** Taron Egerton, Nikita Efremov, Togo Igawa **TARİH:** 2021 **PLATFORM:** Apple TV+



Tetris filmi diye bir şeyin varlığını duyunca en doğal, en insani tepkiyi vererek "puahahah" şeklinde bir gülüş sergiledim. E kafamda direkt havadan düşen L'ler çubuklar, onlardan kaçan insanlar, blokları jetlere bağlayıp sürükleyip sıra yaparak yok eden Amerikan ordusu falan belirdi, ya ne belirecekti?

Neyse ki (veya maalesef mi demeli, çok emin değilim) öyle bir film değil bu. Tetris muhtemelen bildiğiniz gibi Rus geliştirici Alexey Pajitnov tarafından yapıldı. Popülerleşmesi, para makinesi haline gelmesi de Soğuk Savaş dönemine denk geldiğinden işin içinde bayağı bir drama var. Pajitnov dünyanın en popüler oyununu yapmış olsa bile cebi uzun yıllar para görmüyor mesela çeşitli sebeplerle. İşte bu Soğuk Savaş ortamında telif hakları için verilen mücadeleleri konu alıyor film. İnsanların kamera karşısına oturup anlattığı belgesel tadında bir şey değil yalnız, yanlış anlamayın. Bildiğimiz anlamda dramatik bir dönem filmi olacak Tetris. Başrolünde Kingsman ve Rocketman'den tanıyıp sevdiğimiz Taron Egerton var. ■ **ÖMER**

TOMB RAIDER

2010'larda oyun serisi gibi en başa sarılarak beyaz ekranlara geri dönüş yapan Tomb Raider... Fena değildi. Mümkün olduğunca yeni oyun üçlemesinin ilk oyununa sadık kalan 2018 filmi her ne kadar kritikler tarafından yüceltilmese de ve oyunların fantastik tarafını komple boşlasa da, idare ederdi. Özellikle Alicia Vikander'ın Lara'sından da memnundum.

Getirdiği para aşırı yüksek bir miktar olmasa da devam filmi de yoldaydı. Evet, Covid yüzünden çekimleri ertelenip çıkış tarihi belirsiz olan filmlerden Tomb Raider 2 de. Fakat üçlemedeki favorim Rise of the Tomb Raider'ın filmi olacağından hâlâ beklemekteyim. Özellikle Covid öncesi gelen haberlerde Finlandiya, Çin, İngiltere ve Güney Afrika'da çekimlerinin yapılacağını duyduğumda bayağı sevinmiştim ama sonrasında sadece İngiltere ve Güney Afrika'da çekileceği açıklanmıştı. Çapı biraz daraltmışlar sanıyorum. Bir oyun filmi olacağından tabii ki aşırı büyük beklentilerim yok ama Alicia Vikander'ın Lara Croft'unu tekrar görmek ve Rise of the Tomb Raider'ı farklı bir gözden tecrübe etmek güzel olacak.

Hakkında çok şey bilmediğimiz bir animasyon dizisinin de yapıldığını not edeyim gitmeden önce. ■ **SABRİ**

TOMB RAIDER 2
YÖNETMEN: Misha Green
OYUNCULAR: Alicia Vikander, Kristin Scott Thomas
ÇİZGİ DİZİ
KANAL: Netflix





YÖNETMENLER: Henry Joost, Ariel Schulman **KANAL:** Netflix

MEGA MAN

Castlevania'nın filmi gibi ha çekildi ha çekiliyor diye yılan hikâyesine dönen bir film Mega Man. Fox, Disney gibi pek çok yapımcı ve senarist derken yıllar içerisinde elden ele dolaştı ve nihayetinde Netflix'in kollarına kaldı. Bunun haricinde de halen film hakkında hiçbir şey bilmiyoruz zaten. Şahsen klasik Mega Man ve X zırhlarına saygı duruşları olsa da film için yeni bir zırh tasarlanacaktır diye düşünüyorum. Aynı şekilde rakip robotlar da filme özel olacaktır bence. Senaryonun temelini oluşturan Dr.Wily ve Dr.Light ikilisini de mutlaka görürüz. Aksiyonu bol bir film olacağı aşikâr, hatta başarılı olursa da bir seriye dönüşmesi kaçınılmaz. Gerçi Netflix'in uyarlamalar konusundaki kötü şöhreti de gözümü korkutmuyor değil bir yandan. ■ **EMRE S.**

DİZİ, ANİME & ÇİZGİ DİZİ

ASSASSIN'S CREED

Bu dizinin beni üzebilme potansiyeli çok yüksek. Bir dizi benim üzerimde bu kadar güç sahibi olmamalı belki ama yapacak bir şey yok. Assassin's Creed yani, herkesin bir saçma takıntısı olmalı. Benimkisi de bu.

Geçtiğimiz yıl Ekim sonu, Kasım başı gibi Netflix'in bir Assassin's Creed dizisi için çalışmalara başladığını öğrendik ama aslında Ubisoft bir AC dizisi istediğini ta 2017 senesinde çıtlatmaya başlamış. Ama durun, bitti mi? Bitmedi! Aynı zamanda Ubisoft'un Netflix'le anlaşmasında bir çizgi dizi ve anime de var. Hatta çizgi dizinin Castlevania'yla aynı yapımcıya sahip olacağı konuşuluyor. Siz de heyecanlandınız mı yoksa ben mi çok abartıyorum kendimce?

Büyük ihtimalle benim kendi aşırı abartmam bu hissettiğim heyecan çünkü bu yapımlar hakkında elle tutulur bir bilgi hâlâ yok. Ne konuları belli; ne kim çizer, kim oynar o belli; ne ne zaman geleceği belli… Tek bildiğimiz elbette ki diğer tüm AC hikâyeleriyle aynı evrende geçecekleri ve bağlantılı olacakları.

Tahminim canlı çekim dizinin ilk çıkacağı yönünde ama bunu tamamen henüz sadece dizi için bir duyuru yapmalarına bağlıyorum. Yanıladabilirim. Fakat tek istediğim, bu diziyi yaparken eğer olursa geçmiş ve günümüz hikâyelerini filmde olduğundan daha bağlantılı tutmaları, birazcık da hikâye anlatımı konusunda AC hakkında hiçbir şey bilmeyen insanların da izleyeceğini hatırlamaları. Lütfen Netflix yaa, bak çok üzülebilirim, ağlayabilirim. Üzme beni yaa, ne olursun! ■ **GÜLHİS**

KANAL: Netflix

METAL GEAR SOLID

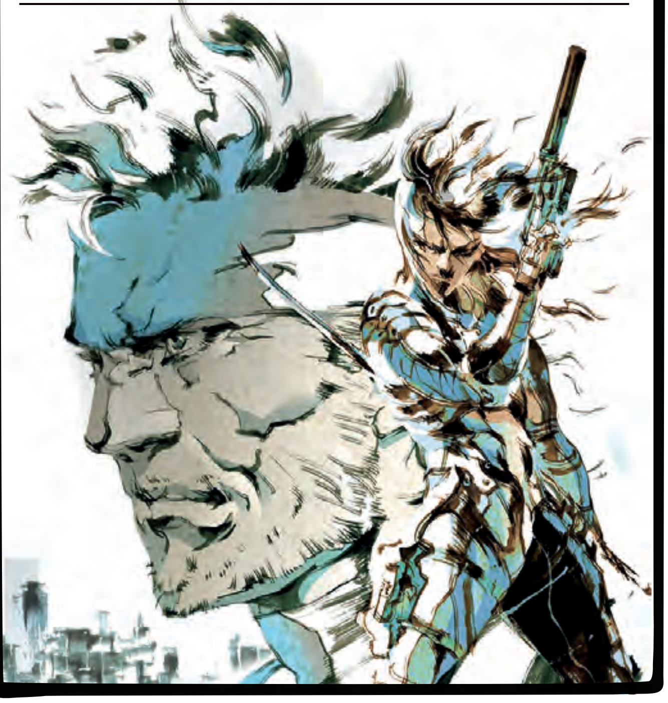
Son 15 yılda birkaç defa gündeme gelen ama bir türlü hayata geçirilemeyen Metal Gear Solid filmi, en sonunda geliyor. Böyle güzel bir serinin bu zamana kadar sadece bir hayran filmiyle kalması aslında şaşırtıcı. Halbuki tam da Hollywood'luk malzemeler sunuyordu, seriye bağlayıp her yıla bir film çıkarmaları işten bile değildi. Neyse ki böyle olmadı da bugüne kadar hayal kırıklığı yaratan oyun uyarlamaları arasında yerini almadı.

Filmin yönetmenliğini üstlenen Jordan Vogt-Roberts, "riskli, cesur ve Kojima-vari" bir hikâye anlatmak istediğini söylüyor -ki filmin senaryo yazım sürecinde (en azından başlarında) Kojima da yer almıştı. Filmin senaryosu oyunlarda anlatılandan daha farklı bir hikâye anlatacak. Oscar Isaac'i Solid Snake rolünde göreceğimiz film, oyun uyarlamalarına karşı olumsuz bakışı kırabilecek mi, merak içerisindeyim.

Aslında bunu yapabilecek potansiyele sahip. Bir yandan uluslararası casusluk şebekeleri, süper askerler, ileri teknolojiler, ilginç 'oyuncaklar', örtülü operasyonlar, sıcak çatışmalar falan derken gayet ciddi tonda işlenebilecek bolca malzeme sunuyor. Ama bir yandan da kutuların, kolilerin altında düşmandan saklanan bir Solid Snake gerçeği var, işe mizahi boyut katabilecek şeyler de mevcut :) Dolayısıyla, kısırdöngüyü kırıp en sonunda ilgi çekebilecek bir oyun uyarlamasına kavuşmamız için altyapı hazır.

Serinin kendisi de zaten film tadında ilerliyordu, Kojima'nın sinema tutkusu oyunlara da yansımıştı. Oyunlardaki atmosfer korunabilir, üzerine basit numaralara kaçmadan, başı sonu belli, derli toplu, düzgün bir hikâye anlatılabilirse; bizler de en sonunda beklediğimiz oyun uyarlamasına kavuşabiliriz. Piyasadaki tonla uyarlama adayı içerisinde beni en çok heyecanlandıranlardan birisi MGS diyerek noktalamış olayım. ■ **ENGİN**

YÖNETMEN: Jordan Vogt-Roberts
OYUNCULAR: Oscar Isaac





GEARS OF WAR

Gears of War serisinin bir film uyarlamasına kavuşması için ilk adımlar 2007 yılında atıldı atılmasına ama halen ortada bir şey yok. O dönemde New Line Cinema, oyunun film uyarlamasının haklarını satın almış, senaryo ekibi kurulmuş, yönetmen belli olmuştu falan. Ama sonraki yaklaşık 10 yıllık dönem boyunca bir arpa boyu yol alınmadı desek yeridir.

2016 sonrasında bir kez daha hareketlendi sahne, Microsoft'la Universal, film için bir anlaşamaya vardı. Filmin, oyunlardan farklı bir senaryoya sahip olacağı da açıklandı. 2018'de senaristi belli oldu. 2019'da 'vallahi çalışmalar devam ediyor' denildi. Rod Ferguson, filmde alternatif bir hikâye örgüsünün ele alınacağını, oyunlardaki kanonun dışına çıkılacağını açıkladı bir kez daha. Böyle de yıllar geçip durdu, halen film yok ortalarda.

Ne anlatılır, nasıl anlatılır, bilmiyorum. Ama benim tercihim oyunları esas alan bir hikâyenin işlenmesi yönünde olurdu. Marcus Fenix ve Domic Santiago gibi tanıdık simaları görmek isterdim. Hatta Gears of War filminde oynamak için yanıp tutuşan Dave Bautista'nın da gönlü yapılsa fena mı olur :)
Ne istemediğim konusunda da oldukça netim. Filmin, bir Starship Troopers çakmasına dönmesini istemem mesela. Veya uzayda geçen bir SWAT filmine dönmesini de. İstemediğim bir diğer şey de Gears of War filmi için bir 5 yıl daha beklemek; çıkacaksa artık bir an evvel çıksın.
■ **ENGİN**

FRUIT NINJA



Yahu artık bunun da filmini yapmayın. Reality şovunu yapın, ne bileyim, yemek programını yapın, hatta Master Chef tarzı yemek yarışması yapın (meyveleri en hızlı kim doğrayacak, az sonra!) ama filmini yapmayın. Sanmıyorum ki hiç kimse "küçükken meyvelere kızıp ninja olan ve intikamını karpuz doğrayarak alan Coni'nin öyküsünü" izlemek istemeyecektir. Şaka yapıyorum sanıyorsunuz ama bu aile komedisinin hikâyesinde gerçekten de "sebze meyveye karşı anlaşılmaz bir intikam arayışındaki ninjalar" cümlesi geçiyor. ■ **ESER**

KANAL: Prime Video

FALLOUT



Malumumuz bütçe dışında neredeyse hiçbir şey tarafından süreleri sınırlanmadığı için 80-90 saat gibi, herhangi bir dizi film uyarlamasının asla ulaşamayacağı sürelere uzayabilen oyunlar oynuyoruz. Bu yüzden oyunlardaki, hikâyeyi yayıla yayıla istediği gibi anlatma lüksü, çoğu firma tarafından etinden sütünden düzgün faydalanılmasa veya kötüye kullanılsa bile (bakınız: her yere not serpiştirmek), adaptasyonlarda olmuyor. E ben bir oyuncu olarak kontrolünü de üstlendiğim bir karakterle onlarca saat geçirdiğim zaman, el mahkûm film-dizi versiyonuyla aramda bir duvar varmış gibi hissediyorum. Bu yüzden özellikle karakteriyle piyasa olmuş oyunların dizi veya film adaptasyonlarını gereksiz, bunların başarı şanslarını düşük görüyorum. Fallout dizisiyse istisna.

Bu dizi için heyecanlı olma sebebim, Fallout'un seri boyunca boy gösteren karakterlerle değil, evreniyle öne çıkması. Bünyesinde çok ilginç konseptler barındıran, bunları net bir görsel tarzla aktaran ve "pulp" bir tarafı da olduğu için oyuncu hareketlerde bulunan bir marka Fallout. Yarın bir gün bir Fallout dizisi gelse ve içinde oyunlarda gördüğümüz hiçbir karakteri barındırmasa ama evrenin havasını birebir yansıtsa, bir Fallout olmak için gereken her şeyi yapmış olacak gözümde.

Markanın uyarlanmaya uygunluğu hakkında görüşlerim böyle, bir de uyarlamayı üstlenenlerin anlatım profiliyle uygunluğuna bakalım. Yapımcılarımız Jonathan Nolan ve Lisa Joy. Son döneme damgasını vuran işleri: Westworld. Westworld'ü bomba yapan şey: Bir şirket tarafından yaratılmış, dış dünyadan izole bir ortamdaki birtakım karakterler üzerinden insan doğası üzerine çeşit çeşit sorgulama yapması. Fallout'un buna en benzeyen tarafı: Büyük çoğunluğu içinde yaşayanlar üzerinde deney yapacak şekilde kurulmuş yeraltı sığınakları olan Vault'lar. Yüzey dünyasını işin içine katmadan, sadece bu kadarını bile ele alsak, devasa bir potansiyel çıkıyor ortaya. Her sezon farklı bir Vault içindeki insanların başına gelenlerin anlatıldığı bir antoloji serisi gibi gitse, popülarite kazanıp bütçesi arttıkça da sığınakların sağ kalan sakinlerinin yüzeye çıkmalarını ve yollarının birbirleriyle kesişmesini izlesek, arada oyunlardan karakterler de diziye şöyle bir uğrasa neler olur tahmin bile edemiyorum ama muhtemelen buralar sallanır. ■ **ONUR**

YÖNETMEN: Eli Roth OYUNCULAR: Cate Blanchett, Jack Black, Kevin Hart

BORDERLANDS





"Orijinal bir evreni olan, kaderi hep aynı karakterlere bağlı olmayan oyunların uyarlamalarda başarı şansı daha yüksek" kişisel merceğimden baktığımda başarı şansını 50-50 gördüğüm bir marka aslında Borderlands. Evreni de karakterleri kadar önemli, görsel tarzı belirgin, mitolojisinde bir marifet olmasa bile absürtlüğüyle öne çıkabilecek bir anlatısı var.

Ancak 2015 senesinden beri bir türlü gelememişken geçtiğimiz sene içerisinde bolca detayı netleşen Borderlands filmine, tam da o netleşen detaylar yüzünden pek umutlu bakamıyorum. Açıklanan her şey soru işaretlerine "başımın üzerinden yeriniz var" dedirtiyor çünkü. Yönetmeni korku janrında adını duyurmuş Eli Roth oldu, film aksiyon komedi. Senarist Craig Mazin, yazdığı komedilerde (Scary Movice 3 ve 4, Hangover Part II ve III) sıçıp batırmış, son dönem ortama damga vuran draması Chernobyl'deyse muazzam iş çıkarmış bir kişilik. Delikanlı genç hatunumuz Lillith'i Cate Blanchett canlandıracak ki Thor: Ragnarok'ta 18'liklere taş bile çıkarmış olsa bence bu rol için fazla yaşlı. Lillith'in manitası, ciddi adam Roland rolünde 41'lik taze Kevin Hart'ı izleyeceğiz, aralarında nasıl bir kimya olacak hayal bile edemiyorum.

Ne alaka bu oyuncu, yönetmen, senarist seçimleri? Parayı basmasına basmışlar, projeye iyi isimler almışlar da, bunların arasında bir sinerji görebileniniz var mı? Bütündeki başarısıyla parçaların üzerine çıkabilecek bir ekip göremedim ben ortada. Claptrap'in seslendirmesini Jack Black yapacak olmuş, orasına bayıldım gerisi vız geldi tırıs gitti. Hollywood'un "abi ismini, karakterlerini söyleyince bilsinler ama kaynak materyali salla biz istediğimiz gibi takılalım" projelerinden bir tanesi olacak gibi duruyor. Negatif beklenti içinde olduğum her durumda olduğu gibi burada da yanılmayı diliyorum... ■ **ONUR**

RESIDENT EVIL

Fallout'un başarısı hakkında ne kadar umutluysam, Resident Evil için de o kadar umutsuzum. Nedenlerini sıralayayım; Resident Evil, Fallout'un aksine evreninin genel tutarlığı ve orijinalliğiyle değil, zombi oyunları arasındaki başarısıyla tutan bir marka. Bu yüzden oyun sektörü içinde ağır abi olsa bile milyon tane zombi ürününün çıktığı global popüler kültür sahnesinde benzerlerinden ayrı durmayı başarması bence zor. Dahası, yine Fallout'un aksine momentini karakterleriyle koruması gibi bir durum da var. Yepyeni bir karakterle, yepyeni bir konseptle, şeytanın zevce boşadığı bir yere giden Resident Evil 7 bile işin içine Chris'i sokmadan duramamıştı ve Village'da da kendisine daha fazla yer verileceğini biliyoruz. Bana kalırsa Resident Evil, büyük bir marka bile olsa oyun olması sayesinde tüketicisine bizzat yaşattığı travmaların başarılı olduğu durumlara ek olarak benim gibi Redfield'ı, Kennedy'yi görüp "yürü be Chris abim be adamsın beee" veya "saçına gurban Leon" diyenlerin yüzü suyu hürmetine gücünü koruyabiliyor.

Dahası zaten serinin güncel oyunları, Capcom'un gerçek oyuncularla çalışma işini sevmesi ve sinematik anlatıma eğilmesi sebebiyle dizi-film çizgisine iyiden iyiye yaklaşmış vaziyette; bu karakterlerin oyuncuları var yani artık. Oyun evreninin destekleyecek, boşlukları dolduracak animasyon vs. yan uyarlamalara açığım ve Capcom, RE evrenini geliştirmek istiyorsa başım gözüm üstüne. Film ve dizinin yanı sıra Infinite Darkness isminde bir CGI bir anime duyuruldu ve Leon'la Claire'in bir yan hikâyesini anlatıyor, onun gibi yani.

Ancak markanın sinema ve dizi sektörlerine çıkartma yaparak hayran sayısını katlayabilecek ayırt edilebilirliğe sahip olduğunu kesinlikle ve kesinlikle düşünmüyorum. Bu durumda, uyarlamaya iyi para yatırılır ve sağlam prodüksiyon yapılırsa karşılığı alınamayabilir ve fişi erken çekilebilir. Eğer Capcom yine önceki Resi filmlerinde ve Monster Hunter'da yediği haltı yine yer, "gişe rekortmeni veya şaheser olmasına gerek yok, 1 koyalım 5 alalım" kafasıyla ucuz bir şey ortaya atarsa da yıllar sonra genel kitle ne kadar kötü olduğunu hatırlar, serinin fanları olarak biz de küfür üstüne küfür ederiz. Bence hep beraber beklentimizi düşük tutsak en iyisi. ■ **ONUR**

RESIDENT EVIL: WELCOME TO RACCOON CITY (FİLM)
○ **YÖNETMEN:** Johannes Roberts ○ **OYUNCULAR:** Kaya Scodelario, Robbie Amell, Hannah John-Kamen ○ **TARİH:** Eylül 2021
RESIDENT EVIL (DİZİ) YARATICI: Andrew Dabb ○ **KANAL:** Netflix
RESIDENT EVIL: INFINITE DARKNESS (ANİME) ○ **SESLENDİRENLER:** Toshiyuki Morikawa, Yoko Kaida ○ **TARİH:** 2021



GRAN TURISMO

Sony, Fifty Shades of Gray'in prodüktörlerinin üstlendiği bir Gran Turismo filminin yapıldığını ta 2013'te duyurdu. Ama... Nasıl yani? Gran Turismo filmini NFS gibi yapsanız da olmaz, Ford v Ferrari gibi yapsanız da olmaz. Hani belki Gran Turismo oynaya oynaya kendini geliştirip gerçek yarışçı olan biri üzerinden gidebilirler ama o tip insanlar da Gran Turismo'dan değil iRacing'den falan yetişiyor. Bilemedim. Herhalde Sony de bilemedi ki duyurulduktan sonra ne bir gelişme ne de bir iptal haberi geldi. Sonsuzlukta kayboldu gözüyle bakılabilir sanıyorum artık. ■ **ÖMER**

TEMPLE RUN

Kabul edelim, o kadar basit bir formülle o derece büyük bir etki yaratan ilk mobil oyunlardan birisiydi Temple Run. Yine de hiçbir arka veya ön plan hikâyesi olmayan, durmaksızın koştuğumuz bir oyundan nasıl bir film çıkabilir pek fikrim yok. Yapımcılar da pek bir şey çıkaramamış gibi görünüyor zira 2013'te söylentilerini duyduğumuz film hakkında aradan geçen 8 seneye rağmen bir şey görmüş veya duymuş değiliz, oyunun popülaritesini büyük oranda kaybettiğini düşününce bir daha duyacağımızdan da şüpheliyim. ■ **MUTLU**

MISSILE COMMAND

1980 yılında çıkan Missile Command galaktik bir savaşı konu alsa da aslında dönemin Soğuk Savaş ve nükleer korkularını taşıyan bir oyundu. Böylesi basit ve tek ekranlı bir oyundan koskoca bir film çıkartmak da pek kolay olmasa gerek. Şahsen galaktik senaryoyu kullanacaklarını pek sanmıyorum. Nükleer silahların iyice güçlendiği yakın gelecekte ultra nasyonalist Ruslar ya da komünist Koreliler cesur Amerikalılara savaş açsa, filmin ilk saati kara saldırılarını savuşturmakla geçse, son yarım saatte de savaşı kaybedeceğini anlayan hainlerin nükleer füze saldırıları oyundaki gibi durdurulsa alın size mis gibi Missile Command filmi. Gerçi 2011 yılından beri projeden pek ses çıkmadığı için bunu bile görebileceğimizi pek sanmıyorum. 40 senelik oyunun filmini izleyecek kaç tane dinozor kaldı, orası apayrı bir mevzu zaten. ■ **EMRE S.**



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Bundan yıllar yıllar önce böyle bir proje de atılmıştı ortaya, Deus Ex: Human Revolution filmi için Square Enix ile CBS Film arasında bir anlaşma yapılmıştı. Square Enix, 2013 yılında "Deus Ex: Human Defiance" adını tescil ettirmişti; eğer yenilenmezse tescilin süresi 2023 yılında doluyor. Ancak ortada filme dair herhangi bir haber yok, 2015 sonrasında tam bir sessizlik söz konusu.

Halbuki gayet başarılı bir film olabilirdi. Hele bir de millet siberpunk diye yanıp tutuşurken. Bu işi yıllar boyunca gayet başarılı bir şekilde yapmış (bana kalırsa hakkı da tam anlamıyla teslim edilmemiş) Deus Ex serisinden daha iyi bir alternatif geliyor mu aklınıza? Kahramanımız Adam Jensen'la yine bir komployu çökertmek, şirkete bir gol daha atmak güzel olmaz mıydı? Dört yılı aşkın süredir seriye yeni bir oyun eklenmediği de düşünüldüğünde, bir filmle yakalanacak ivme, yeni oyunların kapısını da aralayabilirdi ■ **ENGİN**

GOD OF WAR

Sizi bilmem ama zamanında Spartacus dizisini izlerken "bunu alacaksın, God of War dizisi yapacaksın" diye geçiriyordum aklımdan. Arenadaki o müthiş, bol kanlı ve yavaş çekimli dövüş sahneleri Kratos'un bitiriş hareketlerini gösterse enfes olmaz mıydı mesela? Zaten orada da millet Kratos gibi yarı çıplak geziyordu. Seks desen, size ana üçlemedeki, Ascension'daki, Chains of Olympus'taki sahneleri hatırlatmayayım isterseniz. Afrodit'i unutmak mümkün mü? Entrika desen Yunan tanrıları arasında alayı var. Heyecan var, macera var. Hatta Spartacus'ün ön dizisinin ismi de Gods of the Arena idi, o bile benzeşiyor. Tabii ki eski God of War'lardan bahsediyorum, maalesef Sony yenisinin filminin yapıyor.

Kratos'u Gerald Butler'ın canlandıracağı iddialarına bir şey demeyeceğim, adam zaten 300 Spartalı'yla içinde Sparta ruhu olduğunu gösterdi. Atreus rolünde de Umbrella Academy'nin yaşlı veledi Aidan Gallagher oynayacakmış. Film hakkında tek söylentiler bunlar, başka da zerre bilgi yok henüz. Ama ben diyeceğimi dedim, hazır yolun başındayken Spartacus tarzı bir God of War cidden efsane olur. ■ **ESER**



FAR CRY

Herkes benimle hemfikir olacaktır, Far Cry bir film olacaksa bu kesinlikle üçüncü oyun olmalı. Hadi diyelim üçüncü oyun olmadı, en azından Blood Dragon olsun :P Far Cry 3'ün olmadığını varsayarsak, Far Cry 4'ün adını bile hatırlamadığım ana karakteriyle ya da Far Cry 5'in oyuncuya bıraktığı karakter yaratma ekranıyla uzun metraj sinema filmi hiç çekilmez vallahi. Uwe Boll'un yönettiği bir Far Cry filmi zaten mi var? Yok aslında o, duymadım, bilmiyorum, tarihten silebilirsiniz.

Karakterini seversiniz ya da sevmezsiniz, Jason Brody'in en azından bir "karakteri" var. Karakteri var, bir de üzerine karakter gelişimi var. Bu durum da Far Cry 3'ü en filmleştirilebilir materyal kılıyor doğal olarak. Ondan sonra efendim; Citra var, benim ilgimi çok çekmese de popülerliği inkâr edilemez olan Vaas var, var Allah var anlayacağınız.

"Far Cry haritalarını nasıl olur da birbirinden farklı bulabilirsin?" diyebilirsiniz ama Far Cry 3'ün Rook Island'ı da filmleştirmek için çok uygun geliyor bana. Jason sadece bir avuç deliyle değil; zorlu ada şartları, vahşi hayvanlar ve açıklıkla da mücadele etmek zorunda. Bunu da seyretmek gerçekten güzel bir his olurdu.

Konu Far Cry 3 olunca sürekli aynı örneği veriyorum ama çizilen, yediği önünde yemediği arkada ve hayatın sillesini hiç yememiş zengin bir bebe profiline ek olarak elleri titreyerek işlediği ilk cinayetle en az adanın yerlileri kadar delirmiş bir ölüm makinesine dönüşünü, film gibi bir materyalde içerisinde nasıl işlenebileceğini çok merak ediyorum. Oyunun birçok ara sahnesini live action olarak görmek fena olmazdı. 1 dakika olsa da oyunun Vaas'lı live action fragmanı ne kadar güzeldi mesela?! Gerçi oynanış sekanslarını ve harita açmak için outpost ele geçirme muhabbetini beyazperdeye nasıl taşıyacağı da yönetmenin derdi olsun değil mi efendim? ■ **CEVDET**





FIREWATCH

Henry'nin hikâyesi öyle çok çok uzun değildi, şöyle 2-3 saatte bitiyordu ama dinledikçe insanın içine bir yumru gibi oturan türdendi. Özellikle oyunun başında eşimizle ilgili yaptığımız seçimler, onun Alzheimer sürecini dinleyiciye yavaş yavaş aktarması falan hâlâ aklımda. Sonrasında da zaten malum olaylar oluyor ve kendimizi her şeyden uzakta, bir ormanda yangın gözcüsü olarak buluyor ve yüzünü hiç göremediğimiz Delilah'la ilginç bir ilişki kuruyorduk. Filmin hikâyenin her anını özel kılacağına kuşkum yok; ama bilhassa seçimli kısımlar filme nasıl aktarılacak, ilginç bir şekilde en çok onu merak ediyorum.

Aslında bu filmin söylentileri bir dört yıl öncesine ait ama şimdi daha somut ve insanı gaza getiren gelişmeler var: 2018 tarihli Blindspotting, gene bizim Eren'in zamanında epey övdüğü Anomalisa yahut geçen sene Prime'a gelen One Night in Miami gibi kalburüstü yapımlarla tanıdığımız Snoot Entertainment oyunun geliştiricisi Campo Santo'ya partner olmuş. 2016'daki yeni Blair Witch dışında pek bir falsosu olmayan bir ekiple anlaşılmış olması olumlu. Beklentim epey yüksek Firewatch filmine dair. Bakalım bakalım. ■ **İHSAN A.**

OYUNCULAR: Cissy Jones

JUST DANCE



Tamam, ekran karşısında kendimizden geçiyor, çılgınlar gibi dans ediyor, epey de eğleniyoruz. Ama bundan nasıl bir film çıkar? Bir Grease olmayacağı kesin. Zaten Sia'nın Cheap Thrills'i veya Sophie Ellis Bextor'ın Murder on the Dancefloor'u varken bir dans filmine ihtiyaç var mıydı ki? Lakin Ubisoft elindeki bütün oyunları bir şekilde beyaz ekrana taşımaya niyetlendi, ne yapalım, o dans filmi de eninde sonunda gelecek. Bol renk, bol müzik, bol bol dans. Bu formül tutar mı, çıktığında hep birlikte görürüz artık. Filme dair merak ettiğim bir nokta da, Just Dance şampiyonumuz Umutcan Tütüncü'nün de rol alıp almayacağı. ■ **ENGİN**

BEYOND GOOD AND EVIL

İlk oyun kendine has bir hayran kitlesine ulaşınca, ikinci oyun için de yol açılmıştı. Ama o ikinci oyun erteleme üstüne erteleme gördü, halen de çıkış tarihi belli değil. Açıkçası heyecanımız da her geçen gün azalıyor. Daha ikinci oyunun akıbeti netleşmemiş, çıkış tarihi belli olmamışken, Ubisoft tuttu bir de filmi için kolları sıvadı. Geçtiğimiz Temmuz ayında Netflix'le bir anlaşma yapıldığı ve projenin yönetmenliğine Detective Pikachu'nun da yönetmeni olan Rob Letterman'ın getirildiği ilan edildi.

Nasıl bir yapımın bizi beklediğini buradan da çıkarmak mümkün, Detective Pikachu'da olduğu gibi live-action ile animasyon birleşimi bir film söz konusu olacak. İlk oyundaki hikâye esas alınırsa, kahramanımız, gözü pek gazetecimiz Jade'in, direnişçi bir ekibe destek verip Hillys yöneticilerinin istilacı DomZ güçleriyle iş birliği yaptığını ortaya çıkarmaya çalıştığı bir maceraya şahitlik edeceğiz. Bir diğer alternatifse, ilk oyun ile ikinci oyunun hikâyesi arasında geçen dönemin anlatılması. Bu aslında daha makul bir tercih olabilir. Hem böylece yeni oyunda sunulan ortama nasıl varıldığını, Jade'in ne olup da bu hale geldiğini öğrenmiş oluruz. ■ **ENGİN**

YÖNETMEN: Rob Letterman **KANAL:** Netflix





OYUNCULAR: Gina Rodriguez
KANAL: Netflix **TARİH:** 2021

CARMEN SANDIEGO

Animasyon dizisiyle zaten sevip bağrımıza bastığımız Carmen, bu sefer de filmiyle karşımıza çıkacak. Animasyonunda Carmen'e ses veren Gina Rodriguez'in filmde de bu rolü üstlenecek olması nasıl bir şey bekleyebileceğimiz hakkında ufak da olsa fikir veriyor. İyilik için çalan hırsızımız Carmen, V.I.L.E.'ın yoluna yine taş koyabilecek mi? Peki A.C.M.E. bu işin neresinde rol alacak? Kimler dost, kimler düşman olacak? Carmen, ailesiyle ilgili sırları öğrenebilecek mi? (fragmanda bu satırları direkt kullanabilirsiniz, izin veriyorum) ■ **ENGİN**



YAKUZA

Şimdi tutup yine uzun uzun Yakuza serisini övecek değilim, herhalde bu seriyi ne kadar sevdiğim herkesin malumudur. Bana kalırsa halen hak ettiği noktada olmayan bu seri için, geçtiğimiz yıl bir film uyarlaması anlaşması yapıldı (2007 yapımı fena olmayan bir film var ama bu ondan bağımsız olacak). Her ne kadar seri Yakuza: Like A Dragon'la yeni bir kahramanı sahneye çıkartmışsa da, filmde Kiryu'yu izleyeceğiz. Uzak doğu filmlerinin o abartılı dövüş sahnelerinin bu filmde de bol bol kullanılmasını, oyunlardaki esprili ögelerin filmde de yerini almasını, bunun yanında ciddi meselelerin de ele alınmasını ve Kiryu'nun yanında sevdiğimiz başka karakterleri, mesela Goro Majima'yı da filmde görmeyi bekleyebiliriz. Kesinlikle izlenecekler listemde yerini almış durumda. ■ **ENGİN**



DETECTIVE PIKACHU 2

Video oyunları filmlerinin korkunç tarihi göz önüne alınırsa Detective Pikachu gayet hoş bir filmdi (favori oyun filmim halen daha Prince of Persia bu arada), en azından Tim ve Ryan Reynolds'un Pikachu'su arasında çok güzel bir kimya vardı. Eğer Covid-19 belası olmasaydı 2021'de de devam filmini kesin olarak izlerdik. Maalesef film resmi olarak duyurulmasına rağmen süreç hayli uzadı ve Tim'i oynayan Justice Smith'in bile şu an film hakkında hiçbir bilgisi yok. Devam filminde de Tim'in gençlik hayali olan pokémon antrenörlüğü fikri kovalanabilir aslında, Tim dedektiflik görevi ve hayali arasında sıkışıp kalır falan. Hatta Tim ve geri dönen babası da iyi bir dedektif ikilisi olabilirler ama böyle bir öyküde Pikachu nasıl yer alır bilemiyorum. Filmin parlaması için tekrar Ryan Reynolds'a ihtiyaç duyacakları kesin ama. ■ **EMRE S.**

YÖNETMEN: Rawson Marshall Thurber **OYUNCULAR:** Jake Gyllenhaal, Jessica Chastain **KANAL:** Netflix

THE DIVISON

Başrollerinde Jessica Chastain ve Jake Gyllenhaal, yönetmen koltuğunda David Leitch bulunan The Division uyarlaması, Ubisoft'un oyun uyarlamaları içerisinde en ciddi hamlelerden birisi olarak değerlendirilebilir. Bu film de Netflix'te yerini alacak.

Ortada tam Hollywood'luk bir hikâye var zaten. Özgür dünyayı korumak için eğitim almış ve kendilerine ihtiyaç duyulacak günü bekleyen Division ajanları, özgürlükler ülkesine yapılan bir terör saldırısı sonrasında sahneye çıkar, kötüleri bir güzel pataklar, mutlu son! Aslında hikâyeyi tam olarak oyundaki haliyle ele alırsak; Kara Cuma'da kâğıt paralarla yayılan bir virüs nedeniyle toplum kaosa sürüklenmiş, sokaklar çeşitli suç örgütlerine, çetelere kalmıştır. Zor zamanlarda görev almak üzere eğitilmiş Division birlikleri faal hale gelir ve geride kalanları koruyup kollamak için New York sokaklarında bir mücadeleye girişir.

Daha önce onlarca örneğini izledik, listeye bir yenisi eklenmiş olur. En azından Chastain ve Gyllenhaal, sergileyecekleri performansla bu yapımı izlenebilecek filmler listesine taşıyabilir. ■ **ENGİN**

HALO

Oyunlar söz konusu olduğunda tartışmasız en büyük markalardan biri olan Halo'nun da ekranlara adım atmaması düşünülemezdi. Yaklaşık 9 yıldır konuşulan dizi daha prodüksiyon aşamasındayken bile defalarca el değiştirdi ve sonunda Showtime'ın yapımcılığında Paramount Plus üzerinden dijital olarak yayınlanacağı kesinleşti.

Dizinin içeriğinin ne olacağı şimdilik net değil. Bir kısım orijinal covenant savaşında Master Chief'in hikâyesini göreceğimizi iddia etse de bu durum da şu an için tam anlamıyla net değil. Dizi tarihinin en üzücü rollerinden biri olacak Master Chief'i Pablo Schreiber canlandıracak. Üzücü diyorum çünkü Mandolorian bile arada kaskını çıkarırken, Master Chief'in kask çıkarması gibi bir durumun mümkün olacağına ben pek ihtimal vermiyorum. Jen Taylor'sa aynı oyunda olduğu gibi Cortana olarak rolünü tekrarlıyor olacak.

Toplamda 9 bölüm olacak dizinin çekimleri Covid yüzünden aksasa da Kanada'da devam ediyor. Şahsen Master Chief üzerinden gidecek bir dizi ne kadar iş yapar onu kestirmekte zorlanıyorum. Chief karakteri oyunlara çok yansıtılan bir karakter değil. Kararları ve sonuçlarını görsek de az konuşan bu kahramanın kişilik kısmını çoğu zaman oyuncular dolduruyordu çünkü. Eğer Chief ve Cortana ilişkisi düzgün anlatılır ve Covenant düzgün yansıtılırsa ben yine harika bir ürünün ortaya çıkacağına inanıyorum. Bir Game of Thrones olur mu bilemem ama Halo hayranlarının da hayal kırıklığına uğramasına pek ihtimal vermiyorum. ■ **ALİ**

YARATICILAR: Kyle Killen, Steven Kane
OYUNCULAR: Pablo Schreiber, Natascha McElhone, Jen Taylor
KANAL: Paramount+ **TARIH:** 2022





DEVIL MAY CRY

Ta 2011'de Screen Gems stüdyosu tarafından DMC'nin hakları satın alınmış, bir de adam tutmuşlar senaryoyu yazsın diye ama o gün bu gündür ses çıkmamış bu projeden de. Üzücü çünkü DMC bol aksiyonlu, hikâyesi yerinde, keyifli bir film olabilmeye çok uygun. Eh, olur da birisi yapana kadar animesini baştan izleriz, ne yapalım (izleme ya o garabeti :) - Ö). ■ **GÜLHİS**

YÖNETMEN: Peter Sollett

MINECRAFT

Minecraft'ın oyun olarak yapamadığı şey yok. Bir sandbox oyunu olarak zaten her şeyi yapabiliyor oluşumuz bir yana, Dungeons'la güzel ve eğlenceli bir hack & slash RYO da yaptılar, Telltale'e "Hikâye Modu" da yaptırdılar, üstüne onu Netflix'e de uyarladılar. Artık öyle büyük bir isim oldu ki "Minecraft filmi" kulağa pek de tuhaf gelmiyor.

Filmi ilk duyduğumda animasyon olacağını düşünmüştüm haliyle. Sonuçta Minecraft adını o kare blokları, piksel görüntüleri taşıyor ve Netflix'teki Hikâye Modu serisinde de güzel yansıtmışlardı. Ama tuhaftır ki film live-action bir iş olacak ve herhalde en merak ettiğim yanı da bu. Hatta filmin prodüksiyonunun başlarında Steve Carrell'ın filme dâhil olacağı söylenmişti ama maalesef olmadı.

Bu filmin Minecraft dünyasını nasıl ele alacağını merak ediyorum. Sonuçta "her şeyin" yapılabildiği bir dünyadan bahsediyoruz. Ortada spesifik bir odak olmayınca ne yapabileceklerini de düşünmeden edemiyor insan. "Genç bir kız ve bir maceracı grubu, blok Overworld'lerini Ender Dragon'dan kurtarmaya çalışırlar" şeklinde



bir özetten başka bir şey yok elimizde. Açık dünyasından gitme ihtimalleri olduğu söyleniyor ama benim beklentim biraz daha oyunun sandbox kısmına odaklanmaları. 150 milyon dolar olduğu söylenen bir bütçe de var ortada, her şeyin yapılabildiği bir oyuna her şeyin yapıldığı bir film eğlenceli olur bence.

Normalde 2019 başlarında 4 Mart 2022 olarak belirlenen çıkış tarihi, Covid sonrası Warner Bros.'un yayınlayacağı filmler takviminden kaldırılmıştı ve şimdilik live-action bir Minecraft filmi nasıl olur sorumuzun cevabını alabileceğimiz bir tarih hâlâ yok ortada. Hatta kim oynuyor, neye odaklı, hiçbirinin cevabı yok. ■ **SABRİ**

DYNASTY WARRIORS

Abi gerçekçi savaşlarmış, taktiklermiş falan, gerek yok ya. Kılıcını bi sallayacaksın yıldırım çıkacak 150 tane asker uçacak, büyü açıp tutuşacaksın, taburun üstüne atlayıp komple herkesi yakacaksın. Arkada dibine kadar klişe ama gaz rock müzik çalacak... İnsanlık olarak tam olarak böyle filmlere ihtiyacımız var!

Dynasty Warriors serisini bilir misiniz? Demin dediğim gibi düşmanların yüzer biner aldığınız musou türünde bir aksiyon serisidir ve hepsi de aynı hikâyeyi, Çin'in ünlü Romance of the Three Kingdoms romanını başa ala ala tekrar tekrar anlatır. Romance of the Three Kingdoms'la alakam Total War: Three Kingdoms'la ve Oversimplified isimli Youtube kanalının oyun için hazırladığı çok eğlenceli özet videosuyla başladı (izleyin kesin), sonra o gazla Dynasty Warriors'ların birini oynayayım dedim ama musou türünü az çok seviyor olsam da hiç sarmadı oyun, daha iyi musou'lar oynamışlığım var. Hatta Steam'de iade ettiğim tek oyun galiba. Neyse ama, oyunu sevmemiş olsam da Romance of the Three Kingdoms hikâyesini böyle musou kafasında aşırı abartılı bir film olarak izlemek çok eğlenceli olacak (hikâyenin başlarını, Sarı Sarıklı isyanı ve Dong Zhuo'ya karşı oluşturulan koalisyonu konu alacak). Çok öve öve bitiremeyeceğimiz bir film olmayacak tabii ama saçı iki metre yukarı kalkık Lu Bu var, yeteneklerin-büyülerin havada uçuştuğu savaşlar var ya, değmeyin keyfime! ■ **ÖMER**



YÖNETMEN: Roy Hin Yeung Chow **OYUNCULAR:** Louis Koo, Kai Wang, Ray Lui **ÇIKIŞ TARİHİ:** Nisan 2021

ANGRY BIRDS

Angry Birds filmi duyurulduğundan beri, uzun metraj bir sinema filmi olması yerine animasyon serisi olması gerektiğini düşünüyordum. 1.5-2 saatlik bir macera izleyeceğimize, her bölümü 15-20 dakika süren ve bir önceki bölümle minimum bağlantıda giden bir Angry Birds'ü izlemeyi tercih ederdim. Çünkü, bu kuşları ve domuzları milyonlarca insan tanıyor zaten! Ve hatta Angry Birds külliyatı o kadar büyük ki bu basit mobil oyun karakterlerinin kendine has özelliklerini bile biliyoruz.

Netflix'teki büyük başlar beynimi okumuş ve fikrimi hacılamış olacak ki 2021'nin yazı için Angry Birds: Summer Madness'ı duyurdu! Gerçi fikrimi de tam çalmayı becerememişler gibi, her bölüm farklı bir şey anlatmak yerine her bir bölümün birbirlerine doğrudan bağlantılı olmasını tercih etmişler gibi duruyor. Olsun, bunu da bir gelişme olarak görebiliriz bence :P Geyiği bir kenara bırakacak olursam, ilk iki filmden ayrı bir konuyu; ikonik kahramanlarımızın o gıcık domuzlara rağmen geçirdiği bir yaz kampını anlatıyor dizi.

Filmlerle hikâyesel anlamda hiçbir bağlantısı yok, evet doğru. Fakat tonuyla ve mizah anlayışıyla hemen hemen aynı olacağını tahmin etmek için kâhin olmaya gerek yok. Filmler bu konuda aklımda "ortalama" kaldığı için, bu animasyon dizisinden büyük beklentilerim yok dürüst olmak gerekirse. "Angry Birds'un animasyon dizisinden nasıl olur da beklentin olabilirdi ki zaten Cevdet, alla'sen?" diyebilirsiniz ama bu markanın zibilyor dolar para bastığını, milyor tane cihazda oynandığını unutmayın. Bir diğer deyişle "ortalama" yerine "güzel" bir şey izlemek için önümüzde hiçbir engel yok. ■ **CEVDET**

TARİH: 2021



ROLLER COASTER TYCOON



Bu dosya konusunu hazırlarken çıkardığımız listedeki en garip oyunlardan biri RollerCoaster Tycoon. Biraz düşününce ortaya eğlenceli bir film çıkabilecek potansiyeli olduğunu da düşünüyorum. Filmle ilgili ilk haberler 2009 yılı öncesine dayanıyor. Ancak filmin ne hakkında olacağı neyin nasıl işleyeceği bir sene sonra yönetmen ile yapılan ilk röportajda ortaya çıkmış.

Film şaşılacak bir şekilde bir tema park kurma üzerine değil boş görünen ama çalışan bir tema parkı işletme üzerine. Birazcık çocukluk hayali kafasında bir film yani. Kişiye özel bir tema park, keşfedilmeyi bekleyen araçlar ve elbette ki parkın kendisinin gizemi söz konusu olacakmış. Filmle ilgili haberler 2010 yılından sonra kesiliyor, dolayısıyla dünyanın çekmesi en uzun süren filmlerinden biriyle uğraşmıyorlarsa bu projenin çöpe gittiğini tahmin etmek zor değil. Özellikle RollerCoaster Tycoon'un artık eskisi kadar popüler olmadığı düşünülürse bu film kaput.

Şahsen böyle perili tema park kısmı beni o kadar heyecanlandırmadı. Sonuçta Ankapark gerçeğiyle yaşamakta olan vatandaşlarız. Bunun yerine bir ailenin eski bir tema parkı satın alması ve onu zamanla devasa bir parka dönüştürmesini anlatan bir film ilginç olurdu. Yeni bir Titanic olacağını sanmıyorum ama en azından izlemesi keyifli olabilirdi. ■ **ALİ**

SHINOBI



2016 yılında Marc Platt'in bir Shinobi filmi projesinin başına getirildiği duyurulmuş, fakat daha sonra ses seda çıkmamıştı. Halbuki bu dosyadaki en filmi çekilmeye müsait oyunlardan biri bence Shinobi. Orijinal oyundan başlayan bir film çektiğimizi varsayalım. Joe Musashi kadim bir ninja klanının son üyesidir. Ninjalığı bırakıp çoluk çocuğa karışınca Zeed suç çetesinin gizemli lideri ve eski düşmanı intikam için Joe'nun ailesini kaçırır. Joe da son kez ninja kıyafetini giyer, bilumum kadim ve ilginç ninja tekniklerini uygular ve finalde gizemli düşmanıyla karşılaşır. Düşmanı da hiç ummadığı sürpriz birisi çıkar falan, valla sağlam klişe film senaristi olur benden. Devam filmlerinde de diğer oyunların konularını uyarlarız, üf! Gerçi yüksek bütçeli yeni bir Shinobi oyunu çıkana kadar filminin çekileceğini de pek düşünmüyorum açıkçası. ■ **EMRE S.**

YÖNETMEN: Ruben Fleischer **OYUNCULAR:** Tom Holland, Mark Wahlberg, Antonio Banderas, Sophia Ali **TARİH:** Şubat 2022

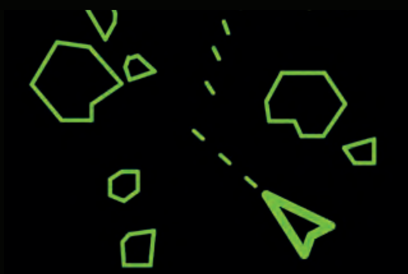


UNCHARTED

Özellikle bir sinema perdesinde görmek isteyeceklerimiz az çok belli. Büyük büyük sahneler, sıra dışı aksiyon, görsel efektler ve ünlü oyuncular! Oyun dünyasındaki yapımlara bakınca, neredeyse hepsini kanlı canlı bir şekilde sinema perdesinde görme fikri oldukça cazip geliyor değil mi? Ama bugüne kadar nedense bir türlü o harika video oyunu uyarlaması yapılabilmiş değil. Birçok sanat eseri dev perdede gayet etkileyici bir şekilde karşımıza çıktığı halde, henüz sinema tarihine damga vurmuş bir video oyun uyarlaması karşımıza çıkmadı diyebiliriz rahatlıkla. Ama Uncharted ismine şöyle bir bakınca da, insan "acaba?" diye sormadan edemiyor.

Seriyi çok çok severek defalarca oynamış biri olarak kafamda defalarca bir Uncharted filmi çekmişimdir. Kanlı canlı oyuncularla, ucuz diyaloglar ve saf aksiyonun yeterli olduğu bu zihinsel yapımlarım hiçbir ödül alamasa da getirdikleri gişe hasılatlarıyla hayal dünyamda beni rahat ettirmişlerdi. Yani bana göre bir Uncharted filminde sanatsal kaygı aramak kesinlikle gerekmiyor. Oyunda hastası olduğumuz Nathan Drake ve Victor Sullivan gibi karakterleri kanlı canlı görecek olmak, aksiyonun dibine vurmak, temponun hiç düşmemesi ve oyunu düşündüğümüzde en önemli temalardan biri olarak sağlam bir mizah anlayışı olması gayet yeterli.

Ama Tom Holland'ı Nathan Drake, Mark Whalberg'iyse Victor Sullivan rolüyle görecek olmamız açıkçası bana çok fazla heyecan vermiyor. İkisinin de yerini doldurabilecek, karakterlerin fiziksel görünüşlerine daha sadık başka yıldız oyuncular da vardı. Filmin anlatacağı dönem Drake'in gençlik yılları olabilir ama oyuncu ileride de şu andaki halinden çok farklı görünecek bir yapıya sahip değil. Ama aralarındaki kimya oyundaki iki karakterin arasında kimyanın yanından geçerken uğrasa dahi, bu bize keyif verecektir. Aksiyona ve mizaha doyacağımız bence kesin ama şu an için "acaba?" sorusunu sordursa dahi beklentimi karşılayacak bir potansiyele ulaşmadığını da söylemem lazım. **POZAN**



ASTEROIDS

"Yok artık, bunun da filmini çekmezler herhâlde?!" diyor değil mi insan? Haberi ilk aldığımda ben de öyle düşünmüştüm. Ama vallahi de niyetlenmişler böyle bir şeye. Hatta yapımcısı bayağı iddialıymış. Bunun dünyaya çarpmak üzere olan bir göktaşı filmi değil, asteroid kuşağında geçen bir uzay operası olacağını söylemiş. Hoş prodüktör ve senarist ekibinin filmlerine bakıyorum da (Transformers, Godzilla, Man of Steel), bu illa ki bir felaket filmi olurdu. Geçmiş zamanlı konuşuyorum çünkü bu muhabbetler 2013'ten. Duyurduklarını bile unuttular muhtemelen. **M. İHSAN**

KAPAK

YÖNETMEN: Neil Druckmann, Craig Mazin **OYUNCULAR:** Pedro Pascal, Bella Ramsey **KANAL:** HBO **TARİH:** 2021







THE LAST OF US

Oyun dünyasından hangi yapımın televizyon uyarlamasını görmek istersiniz deseler buna cevabım hiç düşünmeden The Last of Us olurdu. Ama ben oyunun o kadar büyük hayranıyım ki bana herhangi bir şeyi neye uyarlayalım deseler cevabım hep The Last of Us olurdu. Mesela dünyayı komple tıpkı oyundaki gibi kıyamet sonrası bir hale getirseler bile benim için sorun olmaz. O yüzden iyi ki bana sormuyorlar diyebiliriz aslında.

Bu harika oyunun dizi uyarlaması duyurulduğu an aklıma ilk gelen bu projeden kimlerin sorumlu olacağıydı. Çünkü özellikle gerilimi, dramatik anlatımı, alt metni ve tabii eşsiz atmosferiyle bu tip bir sanat eserini gerçek oyuncular ve setler aracılığıyla anlatmak çok kolay bir iş gibi görünmüyordu. Fakat oyunun yaratıcısı Neil Druckmann nokta atışı yaparak televizyon uyarlaması için belki de en doğru isimlerden birini buldu; Craig Mazin. Hani şu bildiğimiz bir hikâyeyi bize en harika şekilde anlatan Chernobyl dizisiyle ödülleri toplayan adam.

The Last of Us neden bu kadar etkileyiciydi? Aksiyonu, gerilimi, grafikleri ya da vuruş dinamikleri miydi onu etkileyici yapan? Evet bunlar da kusursuzdu fakat onu efsane yapan en başta hikâyesi, karakterleri ve birçok filmden daha iyi işlenmiş dramatik anlatıma dayalı senaryosuydu. İşte benim de diziden tam olarak beklentim bu. Bu müthiş karakterlerin, kıyamet sonrası dünyasındaki dramanın sadece Playstation içerisinde sınırlı kalmayıp herkese ulaşması.

Etkileyici ve detaya dayalı gerçekçi setler, iyi oyunculuklar, sağlam bir atmosfer, içinize işleyen müzikler ve bolca drama. Bunlar Chernobyl dizisini hayata geçiren Mazin için oldukça kolay görünüyor. Zaten Neil Druckmann da dizinin ilk oyunun hikâyesini anlatacağını fakat oyunun dinamiklerinden çok ayrı olacağını, tıpkı oyundaki gibi birçok yeni yan hikâye ve karakter yaratıldığını, bunun bir oyun uyarlaması değil yepyeni bir televizyon dizisi gibi olacağını dile getirmiş durumda. Oyunu oynayanlar başlarına geleceklerin az çok farkında fakat oyunu hiç oynamamış olanlar mendil stoklarını yapmaya başlasınlar; The Last of Us, HBO ekranlarına sizi üzmek için geliyor. ■ **POZAN**

CUPHEAD

Netflix her şeye olduğu gibi tabii ki Cuphead'e de el attı ve çok da iyi yaptı. Studio MDHR bizi Cuphead'in çizimleriyle 60'lı yıllara götürmüştü, The Cuphead Show adlı çizgi dizisine de yine aynı dönemin çizgi film tarzını yeni nesille buluşturacak bir yapım gözüyle bakabiliriz.

Kalkıp da Cuphead ve Mugman'i 3D veya daha güncel çizimli olarak yansıtmaya kalkarlarsa hiçbir anlamı olmazdı. Neyse ki gerek posterindeki eskitilmiş görüntü, gerekse yayınlanan birkaç eskiz aynı oyuna benzer bir diziyle karşılaşacağımızı gösteriyor. ■ **ESER**



YARATICILAR: Chad & Jared Moldenhauer
SESLENDİRENLER: Truman Valentino, Frank Todaro, Grey Griffin
KANAL: Netflix **TARİH:** 2021



GHOST RECON

Şöyle bir düşününce Ubisoft'un elinden çıkan her oyun aslında beyaz perdede başarılı olabilir. Hatta bir adım öteye götürüyorum ve diyorum ki oyunlar için sinematik hazırlayan ekibe bütçeyi verip animasyon filmi çektirseler uzun vadede bu alanı domine edebilirler. Onun yerine Assassin's Creed'e Kanye West (???) müziğiyle fragman falan yapıyorlar. Hakkını yemek de istemem aslında, zira bir şaheser olmasa da Prince of Persia filmi fena değildi. En azından sinemada izlediğime pişman olmamıştım.

Neyse efendim, Ghost Recon'dan harikulade bir B tipi, hatta zorlarsanız direkt 2. salon aksiyon filmi çıkar. Hatta bir adım öteye taşıyorum ve diyorum ki bu atta çok yarış kazanacak potansiyel var. Hızlı ve Öfkeli tadında yeni bir furya bile başlatılabilir. Filmler dandik olsa da tüketmesi eğlenceli olan, arkasında minik bir tarikat oluşturan filmler izleyebiliriz. ■ **YASİN**

YÖNETMEN: Christoph Gans

SILENT HILL

Oyun dünyası sürekli eskiye yönelirken, yeniden yapımların ardı arkası kesilmezken, bir türlü ismini yeniden duymadığımıza en çok şaşırdığım yapımlardan biridir Silent Hill.

Aslında Silet Hill için 2006 yılında, pek de fena olmayan bir film uyarlaması gelmişti. Zaten korku filmleri çok kaliteli filmler değildir, o yüzden 10 üzerinden 6'lık bir korku filmi de gayet yeterlidir. Conjuring, Insidious gibi yapımlar bu algıyı son zamanlarda biraz kırsalar da korku filmleri her zaman ortalama ve "eh işte" diyebileceğimiz filmler oldular. Ama Silent Hill evreninin bu konuda müthiş bir potansiyeli var. Özellikle insanların jump scare denilen saçmalıktan artık bıktığı bu günlerde, Silent Hill ilaç gibi bir korku filmiyle dönüş yapabilir.

Silent Hill insanı aniden korkutmak klişesinden uzak bir evren. Çünkü Silent Hill'in sizi korkutmak için ucuz numaralara ihtiyacı yok, olmaz da. Mekânların ve atmosferin kendisi zaten hissettiğiniz korkunun kendisidir. Kasaba, gitmeyen sis, korkunç ayna evren ve akıl almaz korkutucu karakter tasarımlarıyla size zaten hiçbir an rahatlık hissi vermez. 2006 tarihli film bunu çok da fena yansıtmamıştı fakat oyunun çerçevesi içinde kalarak, yeni bir deneyim de yaşatmamıştı. Çok fazla oyun bir filmdi. Kurgusu, karakterleri, gör-



sel efektleri ve hikâye anlatımı oyunun tamamen, bire bir aynısıydı. Üstüne bir şeyler katmayınca da vasat bir film olarak kaldı. Hatta 2012 yılında devamı da geldi ama ben beynimin o kısmını aldırdım tedavi amaçlı; o kadar kötü bir filmdi.

Yeni Silent Hill filmi eğer oyunun üstüne yeni bir şeyler söyleyebilirse, markayı yeniden canlandırabilir. Bir video oyunu izliyor hissi değil de bir korku filmi izlediğimize ikna olabileceksek ben bu filmi iple çekerim. Eldeki malzeme büyümeye, genişlemeye, üzerine yepyeni korku öğeleri eklemeye yeteri kadar müsait. Ama bu yeniden çevirimi yine 2006'daki ilk filmin yönetmeninin yapacak olması biraz hevesimi kırıyor. Belki o zaman eklemek istediklerini ekleyemedi ve daha yenilikçi fikirleri vardır, bilemiyoruz. Bekleyip korkacağız. ■ **POZAN**

DANTE'S INFERNO

Aslında Dante's Inferno'nun bir animasyon filmi var 2010 tarihli, hatta seslendirenler arasında Mark Hamill, Graham MacTavish gibi dev isimler de var. Ama güya 8 senedir de gerçek aktörlerle çekilmeye çalışılan bir de film varmış; Universal Studios, EA Entertainment'la birlikte üzerinde çalışıyormuş. Animasyonun aynısı film haline getirirlerse güzel olabilir aslında ama çok da bir şey beklememek lazım. ■ **ESER**



SEZON 4

CASTLEVANIA

BU SEZONLARI NEDEN DAMLALIKLA SALIYORSUNUZ?! Şaka bir yana, Castlevania'nın uzun aralıklarla çıkması konusunda çok da fazla yakınamıyorum çünkü ortaya çıkan diziyi gerçekten seviyorum. Evet, belki 3. sezonun ilk iki sezona kıyasla biraz daha durağan geçtiğini düşünenler oldu ama bana sorarsanız bu pek de eksi sayılabilecek bir şey değil. Sadece daha yeni birbirine alışan Trevor, Sypha ve Alucard üçlüsünün bölünmüş olmasına üzülüyorum.

Ki 3. sezon herkes açısından çok üzücü bir şekilde sonlanmıştı bence. Alucard eğitmeye çalıştığı öğrencileri tarafından ihanete uğramıştı, Trevor ve Sypha'nın yolculuğu belirsiz bir şekilde devam ediyordu, Carmilla ve kız kardeşleri planlarını yürürlüğe koyuyorlardı ve... Ve sezon bitti.

Şimdi belli ki bizi çok daha savaşlı, hareketli bir 4. sezon bekliyor ama o dördüncü sezon ne zaman gelir, inanın hiç bilmiyorum. Kimse de biliyormuş gibi görünmüyor ama Castlevania'da işler biraz böyle işliyor. Ortaya çıkan şov bence harika ama bekleye bekleye saçımız ağarıyor işte. Ta 2020 Mart ayında onaylanmış 4. sezon ama hâlâ ses yok. Neyse, yaparlar bir ara inşallah. ■ **GÜLHİS**

YARATICI: Warren Ellis **SESLENDİRENLER:** Richard Armitage, James Callis, Alejandra Reynoso **KANAL:** Netflix





CONTRA

Kabul edelim ki Contra gibi oyunların live-action film versiyonlarının insanı 2021'de heyecanlandırması biraz zor (Duke Nukem'dan bile daha zor). Gene de ilk göz ağrım sayılır, o yüzden insan ilgisiz kalamıyor. Şimdilik eldeki en somut şey, Konami'nin bu proje için Çinli medya devi Starlight Media'yla anlaşmış olması.

Ama bu proje Çin dışında tutar mı emin olamıyorum hâlâ. Yıllar öncesinde kalmış bir seri, üstelik yeni nesil de hiç bilmiyor. Dediğim gibi ben her türlü izlerim ama şu aşamada çok da heyecan yaratan bir durum yok ortada sanki. ■ **İHSAN A.**

SLEEPING DOGS

Benim aşırı sevdiğim ama her nedense insanların pek ısınamadığı bir açık dünya aksiyon oyunuydu Sleeping Dogs. Hong Kong Triad'larına karşı savaşan polis memuru Wei Shen'in vurdulu kırdılı ve eğlenceli öyküsünü anlatıyordu. Oyun bol keseden Hong Kong mafya filmlerinden izler taşıdığı için aslında sinemaya aktarmaya oldukça uygun ve başrolde de Hong Kong'un efsane isimlerinden Donnie Yen olunca iş güzelleşiyor. Yen'in birkaç yıl önce çıkan ve çok benzer bir konuyu işleyen Special ID isimli filmi sağlam aksiyon içerse de gişede patlamış ve oyuncunun kariyerine zarar vermişti. Şimdiyse Yen hem kendini affettirmek hem de iyi bir işe imza atmak için kolları sıvamış durumda. Square Enix'le her konuda anlaşan ekip Eylül ayı ortalarında senaryo yazımını başlamıştı ve işler iyi gidiyordu. Muhtemelen şu sıralarda da ufaktan çekimlere hazırlanıyorlardır. Hani bana sıkı aksiyon, anlamlı bir karakter öyküsü sunsa yeter zaten Sleeping Dogs, muhtemelen iyi diyebileceğimiz oyun uyarlamalarından birisi olacaktır kendisi. **EREN E.**

YARATICI: Donnie Yen **TARİH:** 2021



YÖNETMEN: Don Bluth, Gary Goldman **OYUNCULAR:** Ryan Reynolds **KANAL:** Netflix

DRAGON'S LAIR

Film sektörünün sadece güncel popüler isimlere değil de, kıyıda köşede kalmış ya da 'zamanının ünlüsü' isimlere de yöneliyor olması aslında sevindirici. Bu yüzden Dragon's Lair da sadece adına güvenerek değil, içeriğiyle ön plana çıkmaya çalışacak bir filmmiş hissi veriyor bana. Şövalye Cüretkâr Dirk'ün Prenses Daphne'yi kötü kalpli ejderha Singe ve büyücü Mordroc'un elinden kurtarma hikâyesi sorsanız 80'lerden beri filme dönüştürülecek ama bir türlü kısmet olmadı. Şimdiyse Netflix'in devreye girmesiyle film onay aldı ve başrolünde Ryan Reynolds olacak. Tek bilgi de bu zaten, sonrasında filme dair bir kelime yeni bilgi bile gelmedi. **ESER**



SUPER MARIO

İşte size hiç ama hiçbir zaman ölmeyecek bir marka. 1981'de zıplamaya başlayan, 1985'de tesisatçılık kariyerine odaklanan ve bu istikrarını hiç bozmayan bir ikon. 40. senesine giren bu karakterin hâlâ en popüler isimlerden biri olmasının birçok nedeni var. Ama bunlardan hiçbiri kesinlikle 1993 tarihli o hafızalarımızdan silmek istediğimiz film değil...

Mario neredeyse herkes tarafından sevilen bir karakter. Ve bizler de onu bu yüzden sürekli görmek istiyoruz. Mahalledeki bütün tesisatçılara evde bir iş çıkarttım ama hiçbirinden aynı tadı alamadım. E bütün oyunlarını da bitirdim. O yüzden artık farklı bir yerde karşıma çıkmasını çok istiyorum. Japonya'daki Mario temalı parka gidebilecek durumda da değiliz sonuçta. Sevenleri de yeni bir formatta dahi olsa onu yeniden görmeyi iple çekiyor, eminim. O yüzden sinema perdesinde yeni bir Mario yapımına kimsenin burun kıvıracağını sanmıyorum.

Film ünlü animasyon stüdyosu Illumination tarafından hazırlanıyor. Ve en iyi haber şu ki, Mario'nun babası Miyamoto da projenin içerisinde. Evet hepimiz ünlü oyuncular tarafından kanlı canlı karşımıza çıkacak bir Mario uyarlamasını isterdik ama iyi bir animasyon filmine de varım. Mario dünyasının potansiyelini düşündüğümüzde bunun bir seri olması da kaçınılmaz görünüyor zaten. Video oyunlarını hiç oynama fırsatı yakalayamayan insanların da bu animasyondan keyif alacağına ve bu karakteri keşfedeceğine eminim. Tek dileğim özellikle mizah yönünün daha çok yetişkinlere hitap etmesi olacaktır. Mario dünyasını düşündükçe insanın aklına onlarca ofansif şaka geliyor ki animasyon umarım bu konuda biraz cesur davranır. 2022'ye az kaldı, mantarları yetiştirmeye başlayın arkadaşlar. **POZAN**

TARİH: 2022



SONIC THE HEDGEHOG 2 VE SONIC PRIME

Aslında Sonic the Hedgehog 2'nin "video oyunlarına daha yakın" bir tonda olacağını bilgisi hariç çok da bir şey bilmiyoruz. Fakat bu filme dair beklentiye girmemeye çalışmak işten bile değil. Sonic'in o über süper düper iğrenç ilk görünüşünü unutun. Film eleştirmenlerinin söylediklerini de unutun zaar. Öyle ya da böyle ilk filmden keyif alan birisi olarak ikinci filmin de eğlenceli olacağını düşünüyorum.

Sonic'in animasyon dizisinde de işler tıkırında gibi. 90'lar nesli için Sonic the Hedgehog, benim gibi 98-99 nesli için Sonic X var da, e neden benim güzel Z kuşağımın Sonic animasyon dizisi olmasın?! Olsun efendim, olsun. Netflix'ten çıkma Sonic Prime, her ne kadar Sonic Boom yüzünden önyargıyla bakılası bir iş olsa da tasarım kadrosu; Crash Bandicoot 4, Spyro Reignited Trilogy ve Ninjago gibi işlere imza atan ekipten olunca heyecanla beklemekten başka bir şey düşmüyor bize. Hele bir de Sonic X'i vakti zamanında izlerken benimle aynı hisleri yaşayıp çok keyif alan biriyseniz. ■ **CEVDET**

SONIC THE HEDGEHOG 2
YÖNETMEN: Jeff Fowler **OYUNCULAR:** Ben Schwartz, James Marsden, Tika Sumpter, Jim Carrey **TARİH:** Nisan 2022
SONIC PRIME
TARİH: 2022

CALL OF DUTY

Milyonlarca oyuncusu olan Call of Duty'le alakalı bir film projesinin düşünülmemesi söz konusu olamazdı elbette. Çekmesi de çok zor değil hem. Amerikan askerlerinin Burger Town'ı koruduğu bir hikâye sunmak veya bir başka kötü ülkeye demokrasi getirmesini anlatmak ne kadar zor olabilir ki? Activision hatta Joker'in senaristi Scott Silver'a da bir senaryo yazdırmış.

Sonrasıysa tam bir muamma, Activision'ın film için acele etmediğini biliyoruz. Senaryo Black Ops üzerinden mi giderdi yoksa sabunlu, Price'lı bir savaş hikâyesi mi karşımıza çıkardı henüz bilmiyoruz. Call of Duty filminden de insan ne bekler açıkçası ben de emin değilim. Asker temalı her filmde olan o gereksiz Amerikan propagandası ve dünyayı kurtarıyoruz hissiyatı bir tık az olsa belki ben bile oturup izleyebilirmişim.

En başarılı Call of Duty oyunlarının karakterler üzerinden gittiğini düşünürsek yine karakter odaklı bir film ilginç olabilir. Oyunlarda saygı göstermek için F'ye basmamızın gerektiği yüzeysel karakterlerin beyaz perdeye bir tık daha canlı ve inandırıcı olarak gösterilmesini isterdim, ki zaten filmin yönetmeni Stefano Sollima (Sicario 2) de "bir savaş filmi değil bir asker filmi olacak" diyerek umutlarımı biraz olsun yükseltmişti ama bunu demesinin üzerinden 3 yıl geçti ve film şu an için süresiz olarak ertelendi. Eğer Activision kararını verirse nasıl bir ürün ortaya çıkacak iyisiyle kötüsüyle göreceğiz. ■ **ALİ**



YÖNETMEN: Stefano Sollima

CYBERPUNK: EDGERUNNERS

Kefilliğini buralarda bir yerlerde anime muhabirimiz Ömer'in üstleneceği Studio Trigger tarafından Netflix'e yaptırılan anime (Adamlar insanlığın elinden çıkan en gaz şey olan Gurren Lagann'ı yapmış, daha ne kefillik gereksin! Hoş o başarıyı tekrar edemediler ama yine de her yaptığı iş iyidir Trigger'ın.), tıpkı oyundaki karakterimiz gibi Edgerunner (Cyberpunk evrenindeki paralı askerler) olma yoluna baş koyan bir çocuğun hikâyesini anlatacak. Oyun ile karakter veya olay örgüsü paylaşmayacak, tek ortak noktaları ikisinin de Night City'de geçmesi. Anime Keanu Reeves görmek isteyenler hayal kırıklığına uğrayacak muhtemelen. Cyberpunk evrenini Doğu kanadından genişletme görevini üstlenecek yani aslında. Ama oyundaki Night City havasını iyi yaşatmak istiyorlarsa binanın içine giren arabalar, kaybolan NPC'ler falan da lazım, o detayları unutmasınlar lütfen. **ONUR**

TARİH: 2022





DANCE DANCE REVOLUTION

The FP'yi seyretmiş miydiniz? Büyük ihtimalle hayır ama hemen gidip izlemeniz lazım, çakma DDR filmi gibi bir şey. Ve ben böyle uyduruk kaydırık dans filmlerini çok seviyorum. Seviyorum yani ne yapabilirim. Maalesef DDR filmi de 2018'de duyurulup sonra hiçliğe karışan yapımlardan. Birisi olur da yeniden can verir mi, bilinmez... **GÜLHİS**

MASS EFFECT

Ta 2010'da duyuruldu, bayağı da ciddi şekilde duyuruldu Mass Effect filmi. Legendary Pictures ve Warner Bros. yapacaktı, BioWare'den Casey Hudson gibi isimler projenin bizzat içinde olacaktı, I Am Legend'ın senaristi senaryoyu yazacaktı vs. O zamanlardan beri herhangi bir gelişme olduysa da haber çıkmadı ama Mass Effect çok güçlü bir marka olduğundan söylentilerin ardı arkası da asla kesilmedi.

En son geçen aylarda Mass Effect'in aslında dizi olacağı, Shepard'ı da Henry Cavill'in oynayacağına dair söylentiler çıktı. Söylentilerin kaynağı Henry Cavill'ın Instagram'da "Gizli proje mi yoksa üstünde rastgele bir şeyler yazan rastgele bir kâğıt mı?" diye paylaştığı fotoğraf. Fotoğraftaki kâğıt blurlu ama biraz oynayınca yazıların Mass Effect 3'ün Wikipedia açıklaması olduğu anlaşılabiliyor. Yani Geralt'ımız, Superman'imiz bizi trollemiyorsa bir Mass Effect projesi mevcut ve Cavill da işin içinde!

Artık film mi olur, dizi mi olur, oyunların hikâyesini mi anlatır, başka bir şey mi yapar, yoksa Cavill kopan kıyameti izleyip gülmek için mi böyle bir şey paylaşmıştır göreceğiz. Ama şahsen Mass Effect'in dizisi veya filminin müthiş olma potansiyelinin olduğunu düşünmekle beraber, seçimler ve sonuçları olmadan da izlerken bir şeylerin eksik olduğunu hissedeceğimize eminim. **ÖMER**



FINAL FANTASY XIV

Şu listede benim gözüme en mantıklı görünen çalışma bu. Belki de seriyle olan tecrübemle alakalıdır ama Final Fantasy XIV, aşırı başarılı bir DVO olmasına rağmen yakın geçmişteki en sağlam JRYO hikâyelerinden birine de sahip. Ama o kadar uzun ki (120 saatimde daha A Realm Reborn bitmemişti) bunu filmle harcamak yerine diziye çevirmeleri gerçekten daha mantıklı. Genişletme paketleri de sezon mantığı için aşırı derecede uygun. Dizi oyunun hikâyesini direkt aktarmayacak ama dünyası, karakterleri vs. aynı olacak. Dolayısıyla FF14'ün hikâyesiyle az çok paralellik gösterir diye tahmin ediyorum.

2019 sonunda gelen güncellemeyle senaryonun bittiği açıklanmıştı ama malum Covid sonrasında pek de bir haber yok dizi hakkında. O çıkana kadar siz en iyisi hâlâ izlemediyseniz Netflix'teki Dad of Light serisini bir izleyiverin derim. Bu tarz online oyunların insanları nasıl bağladığını çok güzel anlatıyor. Ya da benim gibi Phantasy Star Online 2'ye başlayıp, ilk üç bölümdeki hikâye anlatımına dayanamayıp onun animesini de izleyebilirsiniz tabii. ■ **SABRİ**



SPLINTER CELL

Ubisoft yıllardır hayranlarının taleplerine cevap verip de yeni bir Splinter Cell oyunu çıkarmadı. Ama iş uyarlamaya gelince bu seriyi de unutmadı; Ubisoft'un oyun uyarlaması hamlelerinden bir diğeri Splinter Cell anime serisi oldu. John Wick filmlerinin yazarı Derek Kolstad'a emanet edilen proje için Netflix şimdiden 2 sezonluk (16 bölümlük) onay vermiş durumda. Sam Fisher'ı, animasyon olarak da olsa bir kez daha görmek güzel olur tabii. Kendi adıma, serinin ilk oyunlarını esas alan ya da en azından o tarzda bir diziyi tercih ederim ama yepyeni bir tarzla karşımıza çıkarlarsa da hayır diyecek halim yok, yani o kadar özledik Sam'i :) Kim bilir, belki dizinin çıkışına bir de yeni oyun duyurusu eşlik eder, işte o zaman tadından yenmez. ■ **ENGİN**



YÖNETMEN: Josh Ruben **OYUNCULAR:** Sam Richardson, Milana Vayntrub, Michael Chernus **TARİH:** Haziran 2021

WEREWOLVES WITHIN

Abi bu oyunu kim oynamış ki filmini çekiyorsunuz? Milyonlarımı satmış? Dünya çapında sadık bir hayran kitlesi mi edinmiş? Çok mu orijinal bir fikri varmış? Tüm bu soruların cevabı hayır. Ama yine de çekiliyor bunun filmi de işte... Ubisoft'un sadece VR cihazlar için çıkarttığı Werewolves Within'de aynı odada oturan sekiz kişiden biri aslında kurtadam ve çaktırmadan diğerlerini öldürüp yemeye, bir yandan da kimliğini gizli tutmaya çalışıyor. Yönetmen koltuğunda Uwe Boll otursa tam olacak hani. O kadar ümit vadeden (!) bir proje. ■ **M. İHSAN**

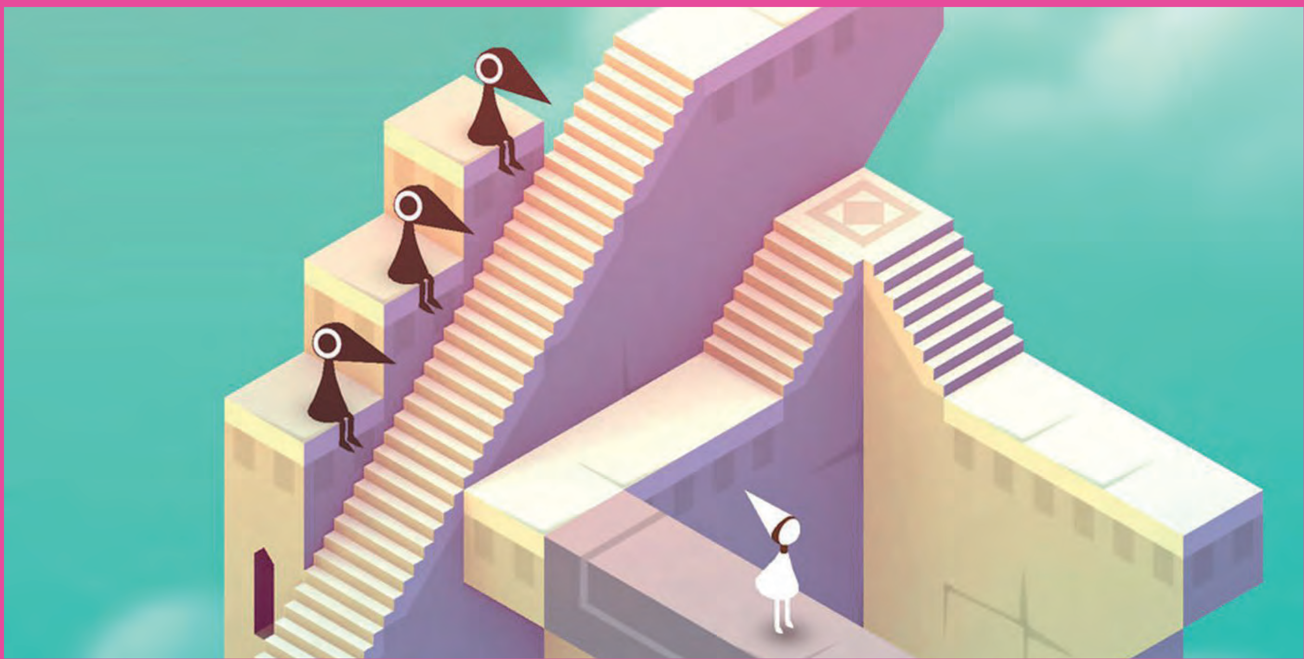
WATCH DOGS



Şahsen Watch Dogs'un harika bir film olma potansiyeli olduğunu düşünüyorum. Modern teknolojiyi ve erişebilirliği bir yandan eleştirirken bir yandan da hacker karakterimiz sahip olduğu ilginç araçlar sayesinde kötü teknoloji firmalarına diz çöktürüyor olacak.

Peki bu kadar potansiyeli olan bir film ve konsept nasıl gün yüzü göremedi? Cevabı belli: Assassin's Creed. Ubisoft, Watch Dogs filmi için daha oyunlar çıkmadan web sitesi isimlerini ve gerekli lisansları halletmişti (2013 civarları). Hatta Ubisoft'un o dönem planları arasında bir Ubisoft evreni yaratmak olduğu bilinen bir gerçekti. Watch Dogs filmi de ilk oyunun ve Aiden Pearce'ın hikâyesini takip edecekti.

Assasin's Creed filminin düşük gişe rakamları ve üzerine gelen kötü eleştiriler Ubisoft sinematik evreninin ölü doğmasına neden oldu. Şahsen Watch Dogs filminin "hacking artık çok kolay" mantığıyla çok eğlenceli olabileceğini düşünüyorum. Aynı oyundaki gibi telefona yüklenen bir uygulama yardımıyla devreleri attırmak, özel bilgilere ulaşmak ve şehir trafiğini darma duman etmek mümkün olsa bence kimse şikayetçi olmazdı. İptal edildi demedi kimse ama çok uzun süredir de ses yok. ■ **ALİ**



MONUMENT VALLEY

YÖNETMEN:
Patrick Osborne

7'den 70'e herkesin ilgisini çekebilecek bir oyun var ortada, o zaman neden bunun etinden, sütünden yararlanılmasın ki? Herhalde Paramount Pictures da böyle düşünmüş, hemen kaptılar Monument Valley'in film haklarını. Oscar kazanmış bir yönetmeni, Patrick Osborne'u da geçirdiler projenin başına.

Ama insanın aklına bazı sorular da gelmiyor değil. Mesela bu film nasıl olacak da izleyicinin ilgisini canlı tutabilecek? Nihayetinde Monument Valley minimal bir tarza sahip bir bulmaca oyunuydu. Escher-vari görsel tarzının ilgi çektiğini kabul ediyorum, müzikleri de hoştu. Ida'nın yolculuğuna ortak olmak güzel bir deneyim oldu bizler için. Fakat, filmde bunlar tek başına yeterli olur mu sizce? Oyunda diyalog bulunmazken filmde böyle bir yol tercih etme imkânı yok tabii; illaki işin içine karakterler arası etkileşim girecektir (hatta işin içine oyundakine kıyasla daha fazla karakter girecektir de demek lazım). Çok daha detaylı bir hikâye anlatımının hedefleneceği aşikâr. Zira, oyun formunda kullanıcı için bulmacaların çözümü bir etkileşim sunuyor ama beyaz perdede sadece bu sahneleri izlemek bir yere kadar etkili olabilir, bir noktada izleyiciyi o dünyaya çekecek detaylara ihtiyaç duyulacak kaçınılmaz olarak. ■ **ENGİN**



RABBIDS

Rabbids'in çizgi filmi vardı zaten. Belki denk gelmişsinizdir, Netflix'te var Rabbids Invasion. Ben bazen hâlâ açıp seyrediyorum, çok şapşik yaratıklar. 2019'da duyurulmuştu, canlı çekim / animasyon karışık bir filminin yapımına başlandığı fakat o zamandan bu zamana hiçbir yeni bilgi çıkmamış hakkında. ■ **GÜLHİS**



HEAVY RAIN

Zamanında oldukça ses getiren PS3 özel oyunu Heavy Rain sonradan PC'lere de gelmiş ve yine ilgiyle karşılanmıştı. Lakin aynı ilgi oyunun film versiyonuna pek gösterilmiyor gibi. 2011 yılında New Line'ın Heavy Rain'in film haklarını satın aldığı ve bir uyarlama yapacağı konuşuluyordu, hatta bunun için bir Facebook sayfası bile vardı (ki hâlâ var). Ama bu haberden sonra da uyarlama hakkında tek bir haber dahi çıkmamış, yani 10 yıldır ağır ağır yağmurlar yağmakta filmin yattığı mezar üstüne. Artık siz de bir ruhuna El Fatiha okursunuz vakit bulursanız. ■ **EREN E.**



FATAL FRAME

Gelecek olan uyarlama aslında Fatal Frame'in ilk beyazperde macerası değil. 2014 yılında Japonların yaptığı bir film vardı ama onu es geçebiliriz şimdilik, bizim beklediğimiz olay ilk (ve gayet başarılı) Silent Hill filminin yönetmeni Christophe Gans'ın imzasını atacağı uyarlama. Seri Resident Evil ve Silent Hill'in o pek de göz önünde olmayan ama varlığı hissedilen kardeşi konumunda denilebilir. Diğer oyunlardaki gibi silahların olmadığı, bir fotoğraf makinasıyla hayaletleri "frame"leyerek hasar verdiğiniz oyun sürekli ayakta tuttuğu gerilimiyle hafızalarımızda yer etmişti. Yönetmen Gans Garez, Halka gibi serilerin hep yaptığı gibi olayları Japonya'daki özünden koparmayacağını söylemiş. Yani hayaletli evimizin sakinleri oyunlardaki ikizler olabilir. Hani çok süper bir şey beklemiyorum ama sırf Japonya'da geçecek olması bile oyunun özüne sadık bir uyarlama olacağı hissiyatını verdi bana. ■ **EREN E.**

YÖNETMEN: Christophe Gans





FATE/GRAND ORDER: CAMELOT 2

Hayır, hayır, bu filmin Fate lore'undaki yerinden bahsedip üç sayfa yememeliyim... Kısaca söylemek gerekirse Fate'in mobil oyunu Fate/Grand Order'ın altıncı singularity'sini konu alan ve geçen yıl çıkan filmin ikinci ve son parçası kendisi. Neden böyle bir oyun ve neden ortadan bir hikâye anime yapılıyor demeyin, çoğu insanın alakası yok belki ama çılgın da bir oyuncu kitlesi var Fate/Grand Order'ın. Onlar izlese zaten zengin olurlar. ■ **ÖMER**

YÖNETMEN: Arai Kazuto **SESLENDİRENLER:** Shimazaki Nobunaga, Takahashi Rie, Miyano Mamoru **TARİH:** Mayıs 2021



KANAL: Hulu

HITMAN

Geçtiğimiz haftalarda yapılıyor olduğunu bildiğimiz Hitman dizisiyle ilgili ilginç bir detay öğrendik: Dizide Ajan 47'nin saçı olacak! Durun, sırf geyiğine söylemiyorum, bir çeşit halkın arasından normal bir şekilde saçıyla yaşayan normal bir adamın, hatırlamadığı geçmişini keşfetmeye başlaması ve saçların altındaki barkodu bulunca şalterlerin atması gibi bir durum olacak anladığım kadarıyla. Bir nevi Jason Bourne filmlerindeki gibi. Bütün dizi boyunca soğuk ve duygularından arınmış bir katil olan 47'yi izlemek çok çekici olmayabilirdi herkes için, bu tercihi mantıklı buldum o yüzden. ■ **ÖMER**

YÖNETMEN: Chad Stahelski

BROTHERS IN ARMS

2000'lerin başlarında güzel bir takip kitlesine sahip olsa da seneler içinde ortadan kaybolan Brothers in Arms serisi, 2. Dünya Savaşı sırasında yaşanan ve az bilinen gerçek olaylara odaklanıyordu. Geçtiğimiz sene haberlerini aldığımız dizi projesinin de oyunlarla paralel şekilde daha önce anlatılmayan 2. Dünya Savaşı hikâyelerine odaklanacağı söyleniyor. Bu projeden henüz somut bir haber alamadık ama gerçekten vaat ettikleri gibi bugüne kadar anlatılmamış bir şeyler anlatmayı başarabilirlerse izlemekten fazlasıyla keyif alırım. ■ **MUTLU**



GHOST OF TSUSHIMA

Ghost of Tsushima hiç şüphesiz geçtiğimiz yılın en iyi oyunlarından birisiydi -ki zaten satış performansıyla da incelemelerden aldığı yüksek puanlarla da TGA 2020'de oyuncuların seçimi olmayı başarmasıyla da bunu göstermiş oldu.

Yıllardır beklediğimiz samuray oyununa kavuşmuştuk en sonunda. Akira Kurosawa filmlerine saygı duruşu gibiydi, hatta oyuna ustalara saygı babında bir film modu bile eklenmişti. Şimdi sıra, ilham aldığı samuray filmleri arasına adını yazdırmaya geldi.

Sucker Punch Productions filmin yapımcılığını üstlenirken, yönetmen koltuğunda John Wick'in de yönetmenliğini yapmış olan Chad Stahelski yer alıyor. Bu da filmdeki aksiyon sahneleri için bir referans olarak alınabilir.

Ne zamandır şöyle adamakıllı bir samuray filmine hasret kalmıştık, bu eksikliği Ghost of Tsushima'yla giderebiliriz. Oyundaki pek çok sahne beyaz perdeye yakışacak sahneler zaten. Tsushima sahilindeki savaş, herhangi bir film için çok sağlam bir açılış sahnesi olma potansiyeli sunuyor örneğin. Buna eklenebilecek pek çok etkileyici sahne de sırada bekliyor. Jin'in Moğol savaşçılara meydan okuyup teke tek kapışmaları, kale baskınları, köy savunmaları, bütün bu çatışmanın, savaşın ortasında bir nehir kıyısında haiku yazdığı vakitler veya dağ tepe demeden tapınakları keşfedip Tsushima'ya şöyle yukarıdan bakmaları... Bütün bunlar, filmde aklımıza kazınacak anlar olarak karşımıza çıkabilir. Hele Khotun Khan'la kapıştıkları bölümler! Ne muhteşem sahneler çıkar buradan, düşündükçe heyecanlanıyorum!

Samuraylarımızın çeşit çeşit zırhları ve düşmanı tek hamlede yerle bir eden kılıçları yanında bir de ninja oyuncaklarıyla aksiyon sahneleri epey renklenecek, çeşitlenecektir hiç şüphesiz. Söz renklere gelmişken, oyunun en hoşuma giden noktalarından birisi de görsel yönüydü tabii. Kiraz çiçekleri, otlar, ağaçlar, dağlar, vadiler, kuşlar, tilkiler, yani çevremizde ne varsa, ne olup bitiyorsa o kadar güzel görünüyorlardı ki insan kendini bu görüntüleri hayranlıkla izlemekten alıkoyamıyordu. Filmden de böyle bir görsel şölen bekliyorum elbette.

Son zamanlarda art arda duyurulan oyun uyarlamaları içinde beni en çok heyecanlandıranı bu oldu. Umarım fazla bekletmez. ■ **ENGİN**

YÖNETMEN: Chris Columbus

FIVE NIGHTS AT FREDDY'S



Ya bu film gelecek diye ta 2018'de yazı çıkmış, fragman çıkmış… Nerede bu film? Böyle dandik bir korku filmi olsa, bir iki ani önümüze fırlayan animatronikle korksak ve sonra hemen unutsak fena mı olur? İzlerim ben yani. Neyse, anlayacağınız pek bir bilgi yok bu konuda, bir tek geçenlerde "2021 baharında çekimler başlayacak" dedi oyunların yaratıcısı Scott Cawthon, o kadar. Bir de kesin değil ama başkarakter ilk oyundaki Mike Schmidt olacak gibi duruyor. Neyse, biz de bu film yapılana kadar Nick Cage'in Willy's Wonderland'iyle vakit öldüreceğiz artık. ■ **GÜLHİS**

Söylentiler



THE SIMS VE SIMCITY

Daha geçen yıl çıktı bu söylentiler. Denilene göre Legendary Pictures bu iki oyunu da film yapıyor. SimCity komedi ağırlıklı bir felaket filmi olacakmış. The Sims'in konusu hakkında bir şey yok ama söylentiyi çıkaranlar karakterleri paylaşmışlar (başkarakterimiz Katie iyi kalpli ve dağınık bir kız, en iyi arkadaşı Cliff sevimli bir nerd falan gibi). EA gibi bir firmanın para basma makinesi The Sims'in filmini daha yapmamış olması garip zaten, eh komedi bir felaket filminin de her zaman gideri var, bence doğrudur bu söylentiler. ■ ÖMER

THE ELDER SCROLLS

Bu da son bir yıldır sürekli dolanan söylentilerden. Bethesda'nın Fallout'unun diziliğe ne kadar uygun olduğunu Onur buralarda yazdı ama The Elder Scrolls için aynı şeyi söylemek biraz zor aslında. İçine girdiğinizde elbette ki hayvani bir lore'u ve derinliği olan bir evren TES evreni ama karşıdan baktığınızda biraz jenerik orta çağ fantezi kurgusu gibi durduğunu kabul etmek lazım ve film-diziler için jenerik durmak oyunlarda olduğundan daha ölümcül bir şey. Ki zaten TES'in neresini uyarlamak iyi olur ki? Skyrim hikâyesi? Oblivion hikâyesi? The Elder Scrolls Online zamanları? Oyunlar çok geniş bir zamana yayıldığından bir nokta seçip o noktada bir hikâye anlatmak, bir yandan da bu kadar kallavi bir dünyayı izleyiciye aktarmaya çalışmak... Bilemiyorum başa çıkması biraz fazla zor gibi geliyor bana. Ha ama yaparlarsa da mis gibi Tamriel havası, ejderhalar kedigiller falan, ağzım açık izlerim, o ayrı. Beğenerek izlerim demiyorum bakın, beğenmesem bile ağzım açık izlerim, ikisi farklı şeyler. ■ ÖMER



DEMON'S SOULS

Mart'ın son günlerinde bir de Demon's Souls filminin yapıldığı söylentileri dolanmaya başladı. Çok gerçekçi bulmadım şahsen, hani Dark Souls deseniz hem marka değeri çok daha güçlü olduğundan, hem de hikâyesi çok daha çetrefilli olduğundan, muğlak ve karanlık hikâyeler anlatmayı bilen bir ekibin elinde mucizevi sonuçlar doğurabilir. Ama Demon's Souls... O kadar da değil. Demon's Souls markasının Sony'nin, Dark Souls'unsa Bandai Namco'nun elinde olduğunu ve de filmlere sıcak bakan tarafın Sony olduğunu düşünürseniz Dark Souls zaten çok ihtimal dâhilinde değil. Ama Sony'nin daha fazla oyun uyarlaması yapmak istediği de bir gerçek, Demon's Souls da elindeki buna az çok uygun markalardan biri sayılır yine. Belki diyorum... ■ ÖMER





THE LEGEND OF ZELDA

Ezelden beridir var olan söylentilerden biri bu da. Resmi ağızlardan herhangi bir duyuru veya onaylama gelmemiş olsa da dizinin normal bildiğiniz bir IMDB sayfası var ki söylentilerin en büyük dayanak noktası da bu sayfanın varlığı zaten. Şu sıralarda her şeyde olduğu gibi Link rolü için de Tom Holland'ın adı geçiyor. ■ ÖMER



ARES AYBAR & ENGİN VURAL

GEFORCE NOW, TÜRKİYE'DE RESMEN ÇIKTI

PEKİ NE DURUMDA?

Engin: Eee Ares... Güncel bir PC toplamaya parası yetmeyenlerin umudu bulut oyunculuk ülkemize geliyor artık yavaş yavaş. Batı'da aylık 5 dolar olan hizmetin burada aylık 75 liraya satılması sinirleri gerdi, millet gergin, ortam çok gergin. Ne diyorsun bu konuda?

Ares: Aslında ABD'de 10 dolar ve AB ülkelerinde 10 euro aylık ücreti olduğunu düşünürsek ülkemizde olması gerekenden ucuz bile olduğunu görebiliriz! Bu konu neden bu kadar tepki topladı, anlamıyorum.

Engin: Evet, zamlı fiyatlardan sonra aslında Türkiye fiyatları en uygun fiyat gibi görünüyor. Ama mesele bu değil bence. Birincisi, ülkemizde alım gücü epey gerilemiş durumda, beklentiler bunu gözeterek bir fiyat belirleneceği yönündeydi, olmadı. Hadi bunu bir kenara bırakıyorum, servisin maliyetlerinin yüksekliği, yurtdışıyla uyumlu bir fiyat belirlenmesi vs. nedeniyle daha ucuz fiyatlandırılması mümkün değildi diyelim. Yine de insanların çileden çıkması haksız sayılmaz. Halkla ilişkiler sürecini düzgün sürdüremediler. 15 Mart'ta değil de 25-30 Mart'ta çıksaydı, güncel yurtdışı fiyatları açıklandıktan sonra gelseydi, kimse 5 $ - 75 TL kıyaslaması yapmayacaktı. Yine fiyat yüksek diye eleştirilirdi belki ama şimdiki gibi de olmazdı. Ayrıca yurtdışı hesapları kapatıp emrivakiyle Türkiye hesabına dönüştürmek de hiç akıllıca bir hamle değildi. Geri adım attılar atmasına da iş işten geçti bir kere. Neyse, bu tatsız kısımları geçelim, millet iyice kuruldu zaten bu meseleye. Biraz sistemden bahsedelim istersen. Sence ne getiriyor ne götürüyor bulut oyunculuk?

Ares: Maddi konularda tepki gösterilmesi gerekilen kurumun hangisi olduğunu hepimiz biliyoruz. Ülkemizde önlenemeyen ekonomik kriz devam ettiği sürece biz oyuncular daha çok kötü günler yaşayacağız. Öte yandan söylediğin gibi bir halkla ilişkiler beceriksizliği de söz konusu. Hem bu servisi kullanmayı düşünen oyuncu kitlesinin heveslerini kırdılar, hem de duyurulduğu günden itibaren sanki pay alıyormuş gibi GeForce Now savunan yayıncı kişileri bile bahanesiz bıraktılar. Sistem konusundaysa açıkçası ne düşünmem gerektiğini bilmiyorum. Zamanında bilgisayarın işe yaramayacağını düşünen akıllı bıdıklardan olmak istemem ancak bulut oyunculuk kavramına zihnimde bir yer bulamıyorum. "Sadece kendi bilgisayarımı kullanmalıyım" düşüncesinden uzaklaşmak zor geliyor sanırım. Ayrıca Türkiye özelinde bu sistemin ne kadar elverişli olacağı da ayrı bir konu. Çevrimiçi oyunlarda Avrupa'daki oyuncuların ortalama 4-5 katı gecikme sürelerinden yola çıkarsak, bazı tek kişilik oyunlarda bile zamanlamanın önemini düşündüğümüzde sonuç hüsran olurmuş gibi geliyor. Yani bence ne bir şey getiriyor ne de götürüyor bulut oyunculuk =) Burada asıl konsepti deneyen biri olarak senin düşüncelerini öğrenmemiz gerekir diye düşünüyorum.

Engin: O zaman bıraktığın yerden alayım hemen. Aslında eski kafayım; normal şartlarda öyle pek 'PC almayayım da buluttan oynayayım' diyecek biri değilim. Ama 2 yıldır da GeForce Now'ı kullanıyorum, bu ne yaman çelişki böyle :) Öyle sürekli bir kullanım değil tabii, arada bir girip, buradan bir şey çıkacak mı bakalım kafasında kullandım daha çok. Başlarda senin dikkat çektiğin noktalara ilişkin endişeleri ben de paylaşıyordum, zaten internet bağlantım da yeterince iyi olmadığından çok da verimli bir tecrübe değildi benim için. Ama kendi payıma düşeni halledip adamakıllı bir internet paketine geçiş yapınca, işin rengi değişti. Bu esnada GeForce Now sunucularının sayısı da arttı tabii, 'bu iş olacak herhalde' demeye başladım. Son aylardaysa, artık ülkemiz oyuncular için de yeni bir alternatif olma yolunda emin adımlarla ilerlediğini söyleyebilirim. Ülkemizde yerel sunuculardan hizmet verilmesi önemli bir avantaj. 'Yok, ben Avrupa sunucularına bağlanmak istiyorum' diye düşünenler varsa, onlar için de bir sıkıntının söz konusu olmadığını söylemek mümkün, tecrübeyle sabit :) Çeşit çeşit oyunla test ettim ve başlangıçtaki endişelerim oldukça azaldı; şu an Cyberpunk 2077'den Metro Exodus'a, The Division 2'den Destiny 2'ye pek çok oyunu rahat rahat oynayabiliyorum. Elbette gözü kapalı savunacak değilim; halen sorun çıkarabileceğini düşündüğüm bazı hususlar var. Mesela kullanıcı sayısı arttıkça hizmet kalitesi düşebilir; sunucu altyapısını buna uygun şekilde geliştirebilecekler mi, bu bir soru işareti. İkincisi, desteklenen oyunlar konusu. GeForce Now, başlangıçta çok daha geniş bir havuza sahipti ama kimi stüdyolarla sorun yaşandı ve oyunlar listeden çıktı (geri gel Total War! - Ö). İleride, alternatif sistemler de gelir, 'exclusive' işine girerse, farklı oyunlar için farklı sistemlere abone olmak zorunda kalırız -ki böyle bir durumda sistemin hiçbir anlamı kalmaz benim için. Toparlarsam, bir gözüm bulut oyunculuğun üzerinde, ama benim için halen ilk alternatif yeni bir PC toplamak :)

Ares: Açıkçası bolca şikâyet dinleyeceğimi düşünürken işe yarar bir oyun bilgisayarı sahibi olmayanlar için oyun deneyimi konusunda umut verici şeyler söylüyorsun. Yıllarca külüstür bilgisayarla hayatta kalmaya çalışan biri olarak erişilebilir oyun listesi azalmış olsa bile hiç oyun oynamamaktan iyidir diye düşünüyorum. Altyapı konusuysa her zaman soru işareti. Yine de anladığım kadarıyla ortalığın sakinleşmesini ve sistemin stabil hale gelmesini bekledikten sonra kullanıcı deneyimlerinden yola çıkarak sanırım bir şans verilebilir. Tabii arada bir de internet paketi masrafı çıkardığını fark etmedim sanma!

Çılgın deepfake uygulamaları

Mevzu "derin" ama bir o kadar da fake be yeğen

Deepfake teknolojisi malumunuz, yıllardır haklı gerekçelerle insanları korkutuyor. İşte mesela "ya biri benim suratımı x videosunda kullanırsa" vb. gerekçeler... Bu ay birbirinden absürt deepfake haberleriyle hem bu korkuları bir tık haklı çıkaracak, hem de "neyse canım o kadar da kolay işler değil bunlar" şeklinde ufaktan teselli bulacağız. Hadi bakalım.

İlk haberimiz Japonya'dan. Bir Twitter fenomeni abimiz, hesabının yeterince ilgi çekmediğini düşündüğünden FaceApp uygulamasıyla kendisini genç bir kız olarak gösterip beğeni ve takipçi sayısını arttırmayı hedeflemiş ve bunda da başarılı olmuş. Olay bazı kullanıcıların dayının kıllı kollarının yansımasını fark etmesiyle ortaya çıkmış. Sonrasında zaten dayımız bir TV şovunda her şeyi itiraf etmiş. Ama bereket ki dürüstlüğü ödüllendirilmiş, takipçi sayısı söz konusu ifşadan sonra daha da artmış. Abi ama hakikaten güzel bir genç kız olmayı başarmış, hesabını şöyle bırakayım: ***twitter.com/azusagakuyuki***

Şimdi dayımızın bu hareketi zararsız olsa da deepfake kullanımları başta da dediğim gibi birçok kişinin uykusunu kaçırıyor ve bunun haklı sebepleri var: Sizi Raffaela Spone'la tanıştırayım, kendisi 50 yaşında Pensilvanyalı psikopat bir anne. Kızının ponpon kızı takımındaki muhtemel rakiplerini, deepfake teknolojisi kullanarak özellikle çıplak (ve içki/ot kullanımı gibi diğer birtakım şekillerde) göstermiş, üstelik bu videoları söz konusu kızlara atarak "öldürün lan kendinizi" şeklinde onları manipüle etmeye çalışmış. Tabii ki şikâyetlerin ardından polis IP adresini tespit edip kendisini paketlemiş; ama böylesi psikopat insanların elinde bu tarz teknolojilerin nelere mâl olabileceğini göstermesi açısından ibretlik bir olay yaşanmış cidden.

Gene de bu sanıldığı kadar kolay, öyle tek tıkla yapılacak bir iş de değil, ciddi zaman ve emek gerektiriyor. Özellikle geçtiğimiz ay Tiktok'ta dolanan bir Tom Cruise deepfake'i üzerinden bu işin zorluklarını öğrenmek isterseniz, sizi şöyle alalım: ***tinyurl.com/ogz-162-tom*** ■ **İHSAN A.**



AstraZeneca skandalı ve Pfizer'in kanser aşısı atağı

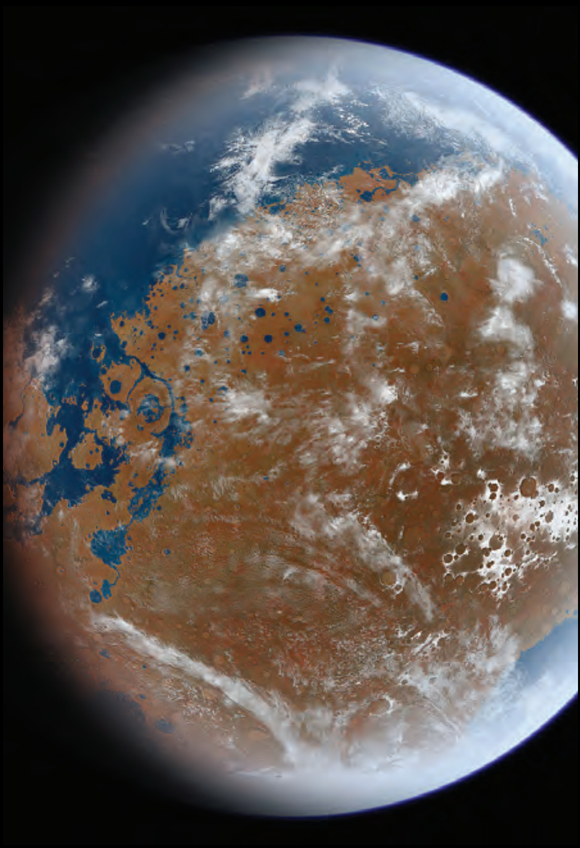
Aşılar, aşılar



Geçtiğimiz ay AstraZeneca aşısıyla ilgili bir ton iddia döndü dolaştı, hatta daha ortada fol yok yumurta yokken bir sürü ülke aşının kullanımının geçici olarak durdurulduğunu açıkladı falan filan. Peki ne oldu, hızlıca bir bakalım: BBC Türkçe'nin verdiği rakamlara göre Avrupa'da bu aşı 20 milyon küsur insana yapılmış ve sadece 25 kişide kan pıhtılaşması vakası görülmüş. Tüm kıyamet de bundan sonra koptu, sanki her aşıyı olan fenalaşıyormuş gibi bir algı ve akabinde gelen durdurma kararları ortalığı kasıp kavurdu. E ne oldu sonra, Avrupa İlaç Ajansı (EMA) aşının gayet de güvenli olduğunu açıkladı ve tüm ülkeler aşıyı uygulamaya geri döndü.

Şimdi tek bir kişi bile söz konusu olsa, insan hayatı önemlidir kabul. Ama sürecin işletilme şekli hiç doğru olmadı bana sorarsanız. Abuk subuk komplo teorisyenlerine malzeme verir şekilde hareket edilmesi şimdi kim bilir kaç kişinin aklını bulandıracak ve belki daha fazla can kaybına dolaylı yoldan yol açacak.

Covid'le alakalı olmasa da aşılara dair iyi haberler de var. BioNTech'in kurucu ortağı Özlem Türeci kendi başına verdiği ilk röportajda mRNA teknolojisiyle iki tane kanser aşısı geliştirdikleri müjdesini de verdi. Zaten Türeci mRNA teknolojisine dayalı aşılar geliştirmelerindeki esas amacın hep kanserle savaşmak olduğunu da belirtmiş. Ne diyelim, umarım çok uzak olmayan bir gelecekte amaçlarına ulaştıklarını ve hayat kurtarmaya devam ettiklerini görmek nasip olur. ■ **İHSAN A.**



Mars'ın sularına ne oldu?

Bu kadar su kaybolmuş olamaz ya...

Mars bir zamanlar şimdilerde olduğu kadar kuru bir gezegen değildi. Caltech'deki (California Teknoloji Enstitüsü) ekip, 4 milyar yıl kadar önce Mars'ın yüzeyinin derinliği 100 ila 1500 metre arasında değişen bir okyanusla kaplı olduğunu keşfetmişti. Ki yanılmıyorsam bu suyun buharlaştığına dair teoriyle ilgili de bir şeyler yazmıştık. Bu gayet mantıklı bir teori. Mars'ın yer çekimi Dünya'nınkinin üçte biri kadar. Atmosferiyse seyrek. Bu da suyun buharlaşıp kaybolmasını kolaylaştırıyor. Fakat görünen o ki bu Mars'taki suyun hepsinin kaybolmasını açıklamaya yeterli değil.

Şimdi Caltech'deki bu ekip, suyun Mars'ın yer kabuğundaki minerallerin içinde saklı olabileceği teorisini araştırıyor. Bu Dünya'da da gerçekleşen bir döngü. Toprağa emilen su, yapısında su olan minerallerde saklanıyor ve volkanik patlamalarda buharlaşarak yeniden su döngüsüne katılıyor. Fakat Mars tektonik açıdan aktif değil, bu da suyun hâlâ toprağın içinde olduğunu düşündürüyor. Bu araştırma, Perseverance'ın önümüzdeki yıllarda toplayacağı bulgular doğrultusunda devam edecek.

■ GÜLHİS

NASA'nın son roketi!

Uzayı bile özelleştirdiniz ya



SLS (Space Launch System / Uzay Fırlatma Sistemi) NASA'nın üzerinde çalıştığı, 50 tondan fazla yük çekebilen, tek kullanımlık bir roket sistemi. Geçtiğimiz haftalarda bu roket kalkış koşullarını simüle eden bir testi geçerek, tamamlanmasındaki önemli bir adımı daha geride bıraktı. Fakat gerçek şu ki, SLS büyük ihtimalle NASA'nın ürettiği son roket olacak.

NASA SLS süreci boyunca zaten devlet tarafından gerçekleştirilen bütçe kısıntıları yüzünden çok sıkıntı çekiyordu. Üstüne üstlük proje hem beş yıl geriden geliyor, hem de tahmin edilenden çok daha pahalıya patlayacak. Buna bir de SpaceX gibi özel sektörden yükselen firmalar eklenince, NASA'nın roket yapma günleri geride kalacakmış gibi duruyor. Uzay araştırmalarının ya da herhangi bir bilimsel araştırmanın özelleştirilmesinin etkileri ne olur, o bambaşka bir konu işte...

■ GÜLHİS

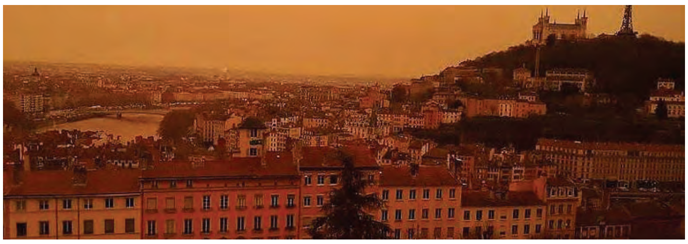
Fransa'nın nükleer kalıntıları Fransa'ya geri dönüyor

O kadar da dramatik değil...

Cezayir Bağımsızlık Savaşı'nın sonuna yaklaşılırken Fransa, Sahra Çölü'nde bir nükleer deney gerçekleştirmişti. 13 Şubat 1960 yılında detone edilen plütonyum dolu bombanın radyoaktif kalıntıları, şimdi Fransa'ya geri dönmüş gibi görünüyor. ACRO'ya göre (Fransa'nın Radyoaktivite Kontrol Birliği) kuvvetli rüzgarların Sahra'dan Fransa'ya kadar taşıdığı toz bulutları, 1960 yılında gerçekleştirilen deneyin kalıntılarını taşıyor.

Fakat manidar bir şekilde yine Şubat ayında Fransa'ya ulaşan toz bulutları, insanlara ya da çevreye zarar verebilecek boyutlarda radyoaktiviteye sahip değil. Karları turuncuya boyayan çöl tozları, sadece nükleer bombaların yarattığı kalıcı hasarın bir hatırlatıcısı olmakla yetiniyor.

■ GÜLHİS



Twitter'dan temsilci kararı

Twitter da yeni kanuna uymaya karar verdi

1 Ekim 2020'de yürürlüğe giren kanun düzenlemesi sonrasında günlük erişimi 1 milyondan fazla olan yurtdışı kaynaklı sosyal medya platformlarının Türkiye'de temsilci bulundurması ve kullanıcıların gerekli bilgilerini ülkede tutması zorunluluğu ortaya çıkmıştı. YouTube ve Facebook gibi dünyanın en büyük sosyal medya platformları iki tur para ödeme cezalarını yedikten sonra gerekli işlemleri yapacaklarını açıklasalar da Twitter ve Pinterest bir süredir bu konudaki kayıtsız tavrını devam ettiriyordu.

Bir sonraki adım olan reklam engelleme cezasıyla karşılaştıktan sonra Twitter da Türkiye'ye temsilci atayacağını duyurdu. Ulaştırma ve Altyapı Bakanlığı tarafından yapılan açıklamaya göre bu adım firmanın Türkiye'deki kanunlara uyma konusundaki tutumunu gösterdiği için sevindirici. Kişisel bilgilerin ülkede tutulmaya başlanacağı ve bunların gerektiğinde yetkili kişilerle paylaşılmasının doğuracağı sonuçlarınsa kullanıcılar için ne kadar sevindirici olduğunu henüz bilmiyoruz. İnsan hakları örgütleri de ifade özgürlüğünü kısıtlayan bir geçmişe sahip ülkede yasanın bilgiye erişimi riske atan bir sansür adımı olduğu konusunda uyarılarda bulunuyor. Şimdiye kadar kendi doğrularından ödün vermemeye özen gösteren Twitter'ın ülkemizdeki sosyal medya, baskı ve özgürlük üçgeninde nasıl bir noktada duracağınıysa merakla bekliyorum. ■ ARES



Samsung da çip krizinden etkileniyor

Firmaya göre çip krizini daha yakından hissedeceğiz

ABD Başkanı Joe Biden tarafından seçim öncesinde de dile getirilen ağ tarafsızlığı kurallarının yeniden yürürlüğe girmesi konusunda beklentiler devam ediyor. Bir önceki başkan Donald Trump tarafından kaldırılan ağ tarafsızlığı ilkelerinin tekrar uygulanmasını isteyenlerin sadece kullanıcılar olmadığını görmek güzel bir haber.

Mozilla liderliğinde Reddit, Dopbox, Eventbrite ve Vimeo gibi büyük firmaların ağ tarafsızlığını yeniden hayata geçirmesi için Federal İletişim Kurulu'na çağrıda bulunmasının ve direkt olarak başkan vekili Jessica Rosenworcel'a dileklerini belirttikleri mektuplarını ulaştırmasının sonrasındaki gelişmeleri dört gözle bekliyoruz. Ayrıca, Federal İletişim Kurulu tarafından gerekli adımlar atılmasa bile Senatör Ed Markey'in ilgili yasaları tekrar senatoda gündeme getireceğini açıklaması yakın zamanda güzel haberleri duyabileceğimiz konusunda umutlandırıyor. Darısı bizim başımıza! ■ ARES





Ağ tarafsızlığına az kaldı

ABD ağ tarafsızlığı ilkelerini yeniden benimseyecek (gibi)

ABD Başkanı Joe Biden tarafından seçim öncesinde de dile getirilen ağ tarafsızlığı kurallarının yeniden yürürlüğe girmesi konusunda beklentiler devam ediyor. Bir önceki başkan Donald Trump tarafından kaldırılan ağ tarafsızlığı ilkelerinin tekrar uygulanmasını isteyenlerin sadece kullanıcılar olmadığını görmek güzel bir haber.

Mozilla liderliğinde Reddit, Dopbox, Eventbrite ve Vimeo gibi büyük firmaların ağ tarafsızlığını yeniden hayata geçirmesi için Federal İletişim Kurulu'na çağrıda bulunmasının ve direkt olarak başkan vekili Jessica Rosenworcel'a dileklerini belirttikleri mektuplarını ulaştırmasının sonrasındaki gelişmeleri dört gözle bekliyoruz. Ayrıca, Federal İletişim Kurulu tarafından gerekli adımlar atılmasa bile Senatör Ed Markey'in ilgili yasaları tekrar senatoda gündeme getireceğini açıklaması yakın zamanda güzel haberleri duyabileceğimiz konusunda umutlandırıyor. Darısı bizim başımıza! ■ ARES

Cehennemlik Teknolojiler

Şarap Robotu



Bu senenin CES (Consumer Electronics Show) fuarında Samsung enteresan ürünler tanıttı. Biri hemencecik dikkatimi çekti, böyle bir an için çok elzem (!) gözüktü gözüme: Şarap robotu! Malum pandemi nedeniyle artık dışarıda fazla vakit geçiremiyoruz, geçirsek de suratta maske. E şöyle biri gelse de içeceğimi tazelese şeklinde şımarıklıklar da yapamazsınız artık. Ama üzülmeyin. Tek derdiniz birinin gelip size hizmet etmesi, şöyle bir saki edasıyla içeceğinizi tazelemesiyse çözüm bu robot işte.

Ürünün isminin "şarap robotu" olduğuna bakmayın bu arada. Çünkü Samsung Araştırma başkanı Sebastian Seung "bu robot size evinizde ekstra bir el olacak" diye buyurmuş. Öyle çok bir ellik durumu olmasa da kendisi tek tük bir şeyler yapıyor hakikaten. Ne bileyim, bulaşıkları falan yıkayamasa da bulaşık makinesine kirli bulaşığı yerleştirebiliyor mesela. Gene siz şarap değil de şalgam suyu içeyim derseniz, gelir onu da servis eder. Ya da canınız milli içeceğimiz ayran çekerse, gelip onu da bir güzel çalkalayıp bardağınıza doldurabileceğine eminim.

Açıkçası şu an kafamda tek bir soru var. Ben çocukluğumdan beri pudralı çilek yemeyi çok severim ama çocuk değiliz artık, yepyeni trendler görüyoruz her gün. Mesela bu aralar çilekli milkshake alıp pipetle onu içerken, burundan da pudra çekesim geliyor. Acaba bu robot pudrayı çekilebilir forma (şöyle ince çizgi şeklinde) sokup önüme getirebilir mi? Buna olumlu bir cevap verebildiğim an siparişi basacağım. ■ **İHSAN A.**

İniobir Giofetü*

*insanın ihtiyacı olduğunu bilmemesine rağmen, gördüğünde ihtiyacı olduğunu fark ettiği ürünler

Klavye Temizleme Jeli

Klavye çok tozlanan bir şey. Hele ki kullanmadığınız tuşlar. Mesela baktım şimdi, F1, F2 ve F5 temiz, diğer F'li tuşların üstüne kır düşmüş. F2 bir şeyleri yeniden adlandırmayı, F5 de bir şeyleri yenilemeyi hayat felsefem haline getirmiş olmamdan (veya quicksave almayı). F1'se hep yanlışlıkla basmaktan, yoksa hayatta kimseden yardım istemeyi sevmem.

Hadi tuşların üstünü tantuniciden gelen kolonyalı mendille fışt fışt temizleyiverdiniz. Peki ya tuş araları? Özellikle harflerin aralarını temizlemeye çalışmak uyuz bir iştir, uğraşmaya üşendiğim ve tuşlara basarken duman efektleri nedeniyle kendimi rock konserinde hissettiğim zamanlar olmuştur.

İşte bu mucizevi buluş bu sorunlarımızı gidermeye aday. Klavyenin kablosunu çekiyorsunuz (çekmeyebilirsiniz de ama yanlışlıkla patronunuza veya öğretmeninize ayıplı fotoğraf göndermeyin sonra), bu jel topunu klavyenin üzerinde hafifçe bastırarak gezdiriyorsunuz, jel tuş aralarına falan da girerek bir güzel tozu alıyor.

Yalnız kefili olmayayım bu jelin ben yine de. Çoğu kullanan memnun ama jel sıcakta çok beklerse eriyebiliyormuş mesela, o eriyik halini fark etmeden klavyesine döken ve klavyeyi kullanılmaz hale getirenler de gördüm. Evet, gerçekten faydalı bir zımbırtı ama dikkatli olun siz yine. ■ **ÖMER**







Piksel Günlükleri

YOLUN SONU

JRYO türünü çok sevsem de türle ancak lise yıllarında tanıştım. Yıllar boyunca oyun dergilerinde başta Final Fantasy olmak üzere pek çok JRYO'nun reklam ve incelemelerini görsem de bana saçma geliyordu niyeyse (aklıma tüküreyim).

Fakat nihayetinde direncim kırıldı ve türe, daha doğrusu Final Fantasy serisine bir şans vermeye karar verdim.

Ne şanstır ki bu karardan sonra elime geçen ilk Final Fantasy de serinin ilk oyununun PS1 için yeniden yapımını içeren Final Fantasy Origins olmuştu (halbuki o zamanlar FF8 ve FF9 gibi dönemin canavarı FF'ler piyasaydı fakat 4 CD oldukları için harçlığım yetmiyordu). Bu şekilde günümüz FF oyuncularının büyük kısmının aksine seriye direkt ilk oyunla adımımı atmış oldum.

Açıkçası oyunun iki boyutlu super deformed çizimleri, temsili küçük kasabaları, sırayla hamle yaptığımız savaş sistemi bana çok dandik gelmişti başlarda. Ne de olsa PS1 döneminin canavarı bir konsoldu ve ben bu konsolda efsane üç boyutlu grafiklere sahip oyunlara alışmıştım. Hadi dedim 1-2 saat oynayayım, oynamadı demesinler. Sonra da gider takaslarım bu dandik oyunu.

Nitekim öyle olmadı. Dalga geçtiğim ilk 1 saatin ardından oyuna ısınmaya başlamıştım. Limitli envanteri doğru şekilde kullanarak zindanlar ve şehirler arası yolculuk etmek, her hamlenin çok önemli olduğu satranç tadındaki boss savaşları, dünyayı keşfetme duygusu ve inanılmaz müzikler derken oyunun bildiğiniz bağımlısı oldum. 40 saat sürecek macera boyunca da konsola başka CD takmadım resmen.

Nihayetinde bir gece yarısı saat 2'ye yaklaşırken oyunu bitirdim. Ve ekranda credits akarken ben ağlıyordum. Çünkü 1 aydır beni deli gibi mutlu eden aşkımla yolun sonuna gelmiştik.

Hayatımda ilk kez bir oyun için ağlıyordum... ■ EMRE S.



KONSOL

SEGA DREAMCAST

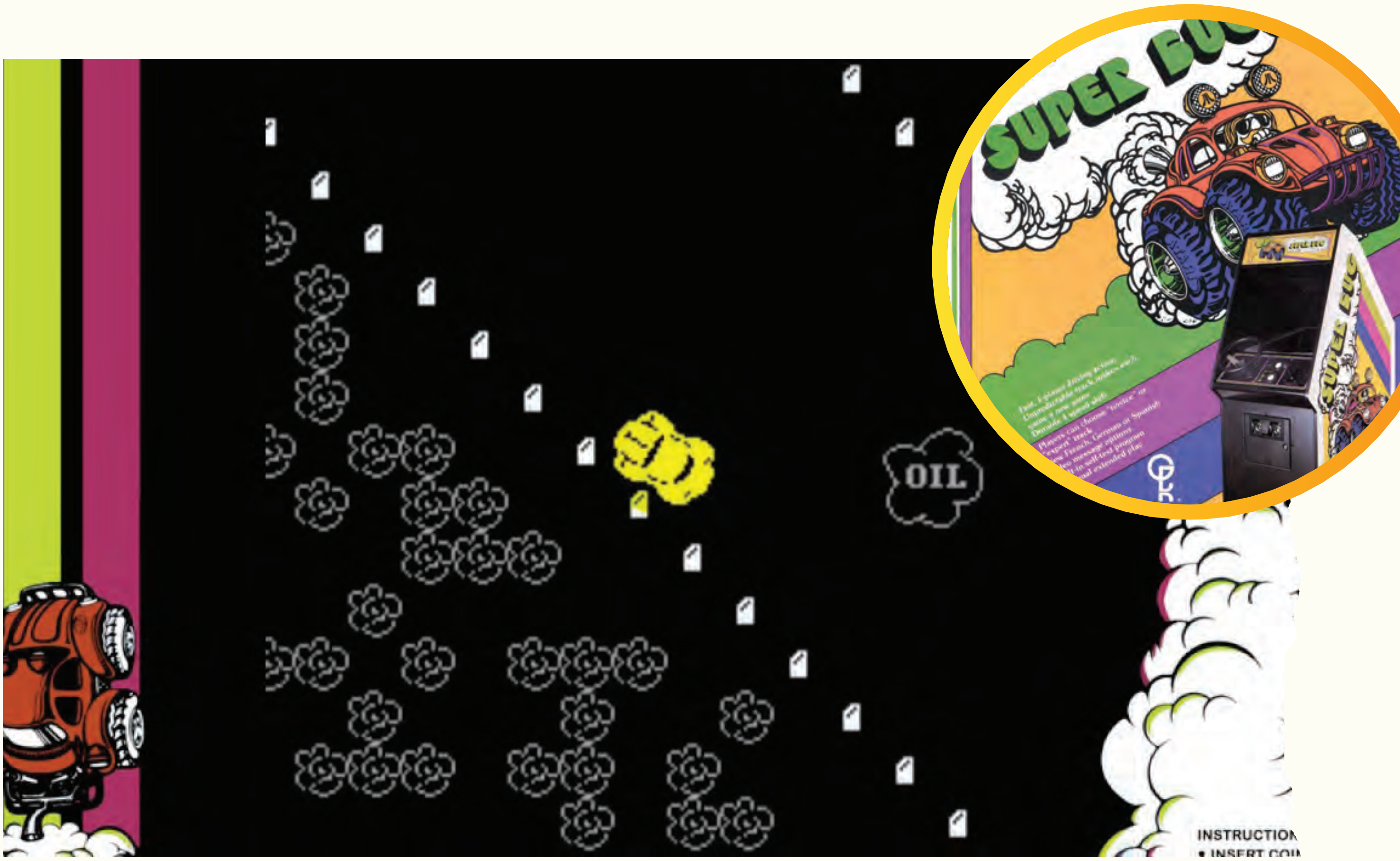
Önceki konsolu Saturn'ü üst üste aldığı anlamsız kararlarla hiç eden Sega, Dreamcast'te "lan dur ne yapıyoruz biz, bu sefer bari kafamızı kullanalım" dedi ve taş gibi bir konsol çıkardı. Her şey karşıdan iyi görünüyor aslına; 6. konsol neslinin ilk çıkanı, güçlü, ucuz, kendinden internet bağlantılı, çok da iyi oyunları olan bir konsol. Ancak maalesef bunlara rağmen Dreamcast bu neslin en az satan konsolu oldu ve Sega da bir daha konsol monsol yapmadı.

Bunun birkaç sebebi var. Mesela Sega önceki konsollarına DLC gibi bir sürü parça çıkarmasıyla ün kazanmıştı. İnsanlar bu yeni konsola da "kesin sonradan bir dünya masraf çıkarır" gözüyle, ağızları yanmış bir şekilde yaklaşmışlardı. Aslında öyle değildi ama özellikleri iyi pazarlanamamıştı da, çoğu tüketicinin Dreamcast'in yeteneklerinden haberi yoktu. Bir diğer sebep konsolun korsana çok müsait oluşuydu. Dreamcast'in oyunlarını CD'ye çekip alıp-satma ve PC'de oynama yaygındı, konsolun satışlarını çok düşürdü bu da.

Ama asıl sebebin adı Playstation 2. Her ne kadar Dreamcast'ten 1 yıl sonra çıksa da, daha pahalı olsa da ve ilk zamanlarındaki oyunları daha kötü olsa da PS2 duyurulduğu an herkes onu beklemeye başladı. Özellikle DVD sürücüsü sayesinde PS2'nin ne kadar büyük başarı yakaladığı malum. PS2'yle Dreamcast hızlı bir şekilde geri plana itildi, ardından Xbox ve GameCube çıkınca da kısa sürede rahmetli oldu.

Shenmue, Crazy Taxi, Jet Set Radio, Soulcalibur gibi oyunlara sahip bir konsol başarısız olmaz diyesi geliyor insanın ama oluyor işte. ■ ÖMER





İLK SCROLLING (İLERLEYEN) OYUN ALANINA SAHİP OYUN

Devrim yarattığının farkında olmamak

Atari 2600 konsolu evlerimize girene kadar video oyunlarının bugünkü gibi bir kültürden ziyade çerezlik bir eğlence aracı, hatta oyuncak olarak görüldüğünden daha önce de bahsetmiştik. Zira 80'lere kadar da oyunlar tek ekrandan ibaretti ve yarış oyunları gibi oyun alanında ilerlemeniz gereken oyunlarda bile sahte bir ilerleme illüzyonu kullanılıyordu. Ta ki 1977'deki Super Bug oyununa kadar.

70'lerin başlarında Howard Delman, eğitimi kimya alanında olsa da yeni yeşeren video oyunlarına hayli meraklı bir gençti. Bir akşam kafede oynadığı ve çok etkilendiği Tank oyununun ardından sektöre girme kararı aldı ve kabinin yanındaki adrese mektup yazarak Atari'dan bir iş istedi. O zamanlar video oyunları alanında çok fazla çalışan kişi olmadığından kısa süre içerisinde de kendini Atari için oyun geliştirirken buldu.

Howard'a verilen ilk görev City Driver isimli bir oyun projesini geliştirmekti. Ne var ki Howard oyun geliştirmede henüz çok tecrübesiz olduğundan müdürü Lyle Rains'ten özellikle donanım konusunda yardım almak zorunda kaldı. Bu esnada da hem yazılım hem donanım açısından pek çok şey öğrendi ki o yıllarda video oyunlarında yazılım ve donanım arasında çok ince bir çizgi olduğunu hatırlatmakta fayda var. Edindiği bu tecrübeler sayesinde de uzun yıllar boyunca Atari için çalışacaktı.

Nihayetinde 9 ay süren bir geliştirme sürecinin ardından Howard'ın adını Super Bug olarak değiştirdiği ilk oyunu 1977 yılında arcade'lere çıkış yaptı. Sarı bir Volkswagen Beetle'ı yönlendirdiğimiz oyunda benzin bitene kadar olabildiğince yol kat etmeye çalışıyor, bu esnada da diğer araçlar, kum tepeleri gibi çeşitli engellere de çarpmamaya çalışıyorduk. Lakin oyunu özel kılan başka bir şey vardı. Oyun döneminin diğer örneklerinin aksine sabit bir tek ekranda geçmiyor, biz ilerledikçe bizimle gerçekten ilerleyen bir yolda oynuyorduk.

Howard o an farkında olmasa da bu video oyunları tarihindeki ilk ilerleyen oyun alanıydı. İşin komik tarafı kendisinin bu durumdan 30 sene sonra, onunla röportaj yapmak isteyen oyuncular sayesinde ancak haberi olacaktı.

Super Bug mütevazı bir oyun olarak sessizce arcade salonlarından geçip gitti. Fakat günümüz oyunlarının neredeyse tamamının scrolling (ilerleyen) ekranlara sahip olduğunu düşünürseniz oyun tarihi için bunun ne denli büyük bir adım olduğunu söylememe gerek yok sanırım?

■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



BOBBY IS GOING HOME *[ATARİ 2600]*

Ben 3,5-4 yaşlarındayken içinde bir sürü oyun olan klon bir Atari 2600'ün evimize geldiği geceyi çok iyi hatırlıyorum. Rahmetli babam River Raid oynarken habire joystick kırardı, sonra gidip pazardan (evet bildiğimiz pazardan) yenisini alırdık falan, çok güzel günlerdi. Famiclone alınana kadar da yaklaşık 4 sene kadar büyük zevkle oynadım konsolu. En sevdiğim oyunlardan biri de Bobby Is Going Home'du, tabii ben oyunun adının bu olduğunu 20 sene sonra öğrenecektim.

Bobby Is Going Home bir platform oyunu. Adından da anlaşıldığı üzere evine dönmeye çalışan Bobby'i yönetiyoruz ve neden bilmiyorum, bilumum kuş, ördek, bitki, açılıp kapanan köprüler falan buna engel olmaya çalışıyor. Biz de ilerleyerek ve zıplayarak bundan kurtulmaya çalışıyoruz ki 3-4 ekran sonra cidden zorlaşıyor oyun, ya da çocukken bana zor geliyordu, bilmiyorum.

Bu oyunun benim için özel olmasının iki sebebi var. Birincisi bir müziğinin olması ki Atari 2600 tek ses kanallı bir sistem olduğu için çok az oyununda müzik ya da jingle vardır. Zıplama gibi ses efektleri devreye girdiğinde müzik geçici süre kesiliyor zaten. Oyunda çalan müzik de What A Friend We Have In Jesus isimli bir Hristiyan dini müziğin uyarlamasıymış bu arada.

Diğer sebebiyse her ekranda arka planın ve renklerinin değişiyor olması. Geceyi, gündüzü, sabahı arka planın değişen renkleriyle anlıyordunuz ki tarif edemediğim bir sonsuzluk duygusu uyandırıyor bu olay bende. Zaten Atari 2600 oyunlarının özgün grafik ve sesleriyle ciddi ciddi kafa yaptığını düşünüyorum bir süre sonra. Old'lar bilir ne demek istediğimi. ■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

STALIN VS. MARTIANS *[PC]*

Strateji oyunlarını oldum olası sevmişimdir, strateji namına ne bulsam oynardım bir dönemler. Ama inanın bana, strateji oyunlarını ne kadar çok severseniz sevin, sizin de illa ki bir sınırınız vardır.

İlk bakışta ilginç, hatta komik denilebilecek bir tema sunuyor: İkinci Dünya Savaşı döneminde, Sovyetler bir yandan Almanlara karşı canhıraş bir mücadele sergilemişken, öbür yandan da Mars'tan gelen misafirlerimizin saldırılarına göğüs geriyor, dünyayı işgalden korumaya çalışıyorlar. Kızıl Ordu'nun başına geçip dünyamızı işgale gelmiş Marslılara meydan okumakta ne gibi bir sorun olabilir ki, öyle değil mi?

Marslılarımız maşallah rengarenkler. Yeşili var, turkuazı, kırmızısı, moru, sarısı, pembesi, ne isterseniz var yani. Şöyle orta halli, daha insani boyutlarda olanlarıyla çatışırken haritaya bonibon bilemediniz jelibon dökülmüş de onu temizlemeye çalışıyormuşsunuz hissi alıyorsunuz. Dev Marslılar pelüş oyuncak gibi tipler, pek de öyle düşman hissi yaşatmıyorlar zaten. Ama hakkını yemeyeyim o üç gözlü yeşil pelüşler ağızlarından ateş çıkarabiliyorlar, ejderha gibiler mübarek. Bu kuvvetli mi kuvvetli (???) Marslılar karşısında insanlık çaresiz gibi görünüyor, değil mi? Neyse ki Kızıl Ordumuz var, hepsini hakları! Çatışmalar tam bir kaos ortamı mıymış neymiş hiç fark etmez. Ki zaten karşımızda dünyayı işgal etmeye gelmeyi akıl etmiş, bir şekilde taa oralardan buralara kadar gelmeyi de başarmış, ama IQ düzeyleri sıfırın altında seyreden düşmanlar olması da lehimize sonuçta.

Ses efektlerine, arayüzüne, haritalarına, görsel kalitesine (?), kontrollerine vs. değinmek istemiyorum bile. Anlatılmaz yaşanır tadından bir oyun işte.

Şu oyuna bugün denk gelsem "biri beni trollemeye çalışıyor herhalde" derdim. Ama trollüğün de bir sınırı var be arkadaş, fazla da abartmamak lazım. O değil de, bir de "Game of the Year" versiyonunu çıkarmak nedir yahu! ■ ENGİN





KHEZU'NUN İNİ *[MONSTER HUNTER: FREEDOM UNITE]*

Pokke Köyü dağ başında bolca karı ama sıcak yemekleri olan bir yerleşke, oraya yolum düştüğünde henüz çok da deneyimi olmayan toy bir avcıydım. Hoş, avladığımız da koca koca canavarlar değildi o dönem de, tabii insan hep daha fazlasını istiyor. Ben de böyle köyün yaşlısına gidip gelip hep daha zor görevler alıyorum, bir gün Yian Kut-Ku kesiyorum öbür gün Plesioth çıkıyor karşıma. Onları kesip daha iyi zırhtır silahtır yapıyorum. Sonra bir söylenti yayılıyor, kuzeydeki mağaralara gidenlerden haber alınamıyor diyorlar. Gönüllü oluyorum gidip araştırmaya çünkü bizde yürek gani gani. Yol gösteren korucular bir yere kadar gelip beni yalnız bırakıyorlar sonra, iyi diyorum, gerisini buluruz yolun, yürümeye başlıyorum mağaralara doğru. Ortam sessiz, gece olmuş, ayaz var. Bir ateş yakıp karnımı doyuruyorum, yıldızlar açık seçik tepemdeler, yanımdaysa güvenilir dev kılıcım var. Hani öyle alevli buzlu, yanarlı dönerli değil ama canavarın kafasına vurunca da ses çıkartan bir kılıç.

Yürüyorum tepelere doğru, buz mağaralarının ağzında duruyorum, içeriden yükselen kan kokusu o soğukta bile midemin bulanmasına yol açıyor ama kendimi tutuyorum. Ayın parlak ışığı içeriye bir açıklıktan düştüğü için sarkan buzlardan yansıyıp gündüzü geceye çeviriyor adeta. Daha derinlere gidiyorum ve ışığın ulaşamadığı oldukça loş bir mağaraya geliyorum. Çıt yok. Sonra hafif bir sürtünme ve sanki yapışkan bir öpücük gibi bir ses yankılanıyor boşlukta. Belli belirsiz bir hareket var tavanda ama seçemiyorum, daha da yaklaşınca yere şıp şıp düşen bir su sesi duyuyorum ama düşen şey su değil o kesin.

Sonra hiç beklemediğim bir anda tüylerimi diken diken eden bir çığlık kopuyor, kanım buz kesiyor damarlarımda ve sapsarı oluyor yüzüm, titreyen ellerimdeki kılıcımı daha bir sıkı kavrıyorum ve o hain çığlığın sahibi de kafasını o karanlıktan çıkartıveriyor bir anda. Gözsüz, renksiz, hortum gibi bir et parçası bana yaklaşıyor sessizce, kokluyor havayı, dinliyor en küçük hareketi, beni arıyor. Zaten donakaldığım için beni bulamıyor şimdilik ama tavana yapışmış ayakları ve yukarıdan sarkan o iğrenç kafası da vurulmak için çok uygun. Bam diye indiriyorum kılıcı! O bembeyaz etin içinden kızıl ve sivri dişlerle dolu bir ağız beliriyor, hayvan inliyor acıdan. İyi. İşin daha korkuncuysa önceki görevlerimde zihnimde çalan müzikten eser yok bu sefer. Sessizlik. Ölüm sessizliği var aklımda sadece. Vuruyorum ama işlemiyor melun yaratığın kalın zırhına, etini kesemiyor hatta sekiyor, lanet olsun diyorum ve biraz mücadele ettikten sonra fena bir darbe yiyip kendimden geçiyorum. Uyandığımda köydeyim ve karşılaştığım şeyin bir Khezu olduğunu, çığlığı duyup gelen Palico'lar olmasa çoktan ölmüş olacağımı söylüyorlar. Ama ben o ilk çığlıkta zaten ölmüştüm, şu an sadece ikinci şansımı yaşıyorum. Aylar geçiyor, ustalaşıyorum. Khezu'yla her dövüşüm onun ölümüne daha yakın bir noktada sonlanıyor, hayvanın resmen kanlısı oluyorum, o derece. Sonra günlerden bir gün elime bir parşömen geçiyor ve Khezu fizyolojisi hakkında değerli bilgiler öğreniyorum buradan. Mesela kanadına değil de kuyruğuna ve o yılankavi boynuna vuracakmışız itin, elektrik attığında suda durmayacakmışız ve en önemlisi ateşe karşı dayanaksızmış zağar. Bunu niye daha önce düşünemedim ki deyip varıyorum demirciye ve bana alev kadar sıcak bir silah yap diyorum. O da yapıyor.

Ve bir daha o beyaz şeytanın karşısına çıkıyorum, daha silah uğursuz etine değer değmez feryadı basıyor ama acımıyorum, aylarımı çalan bu mendebur yaratık bu kez serilecek önüme. Defalarca vuruyorum, yaralar açıyorum sırtında, kanı suratıma sıçradığında dahi soğuk. Ama kanıyor işte oluk oluk. Bu güzel. Topallamaya başladı, sonu yakın. Nihayet o ölümcül son darbeyle iniyor pislik. "Oh be!" diyorum, "dünya varmış". Zaten sonrasında da canavar avcılığı kariyerimdeki basamakları üçer beşer atlamaya başladım. Ama o Khezu yok mu, işte onun bana ördüğü o korku duvarını aşmak benim için en güzel duyguydu, ömür boyu unutamayacağım. ■ **EREN E.**

MEDYA

FİLM // KİTAP // ÇİZGİ DİZİ // MÜZİK



TROPIC THUNDER

Bazı filmlerin böyle politik doğruculukmuş, aman efendim şunlar bunlar alınmasınmış gibi şeyleri iplemeden dibine kadar kara mizah, satir ve hatta ofansif mizaha bulanmış halde olmalarına bayılıyorum. Tropic Thunder da böyle pis bir film işte. Hollywood'un üç farklı yıldızı bir Vietnam filmi için bir araya getirilir ama çekimlerde işler hiç iyi gitmeyince yönetmen ve filmin uyarlandığı kitabın yazarı bu kendini beğenmiş yıldızlara ders olsun diye filmi gerçek ormanda gerilla usulü çekmeye yeltenirler ve olaylar bir manyaklıktan diğerine ışık hızında atlarken sizin de gülmekten karnınıza ağrılar girer.

Filmde kan vahşet küfür gırla zaten. Kadroda iyi de oyuncular olduğundan (hele o Robert Downey Jr.'ın Afro Amerikan asker rolü yok mu?) filmin nasıl başlayıp bittiği hissedilmiyor bile. Kel ve göbekli bir Tom Cruise'un afyon tacirlerine ettiği küfürlere mi koparsınız yoksa Ben Stiller ve Jack Black'in dâhiyane şaklabanlıklarına mı gülersiniz bilmem. Ama tüm bu kafayı sıyırmış olaylar zincirinin altında sağlam bir Hollywood eleştirisi olduğu da gözden kaçacak gibi değil. Bencil oyuncular, kan emici menajerler ve pislik yapımcılar köşeleri tutmuş bekliyor bu ortamda ama onların bu devasa karikatürlerini izlemek de inanılmaz eğlenceli.

Filmin canına okumadığı etnik grup veya özel durumlu insan kalmıyor gibi. Ama tüm bu ofansif mizahın aslında o insanların yanında gözüküp buradan prim yapanların takkelerini düşürmek için yapıldığı da izleyiciye gayet iyi hissettiriliyor. Yani göründüğünden daha derin bir film aslında bu. Başlangıçtaki sahte fragmanlarından sondaki dansına kadar müthiş eğleneceğiniz garanti ve o kadar laf sokuşturmadan sonra Robert Downey'in buradaki rolüyle Oscar'a aday olmasıysa ironinin dibi bence. ■ **EREN E.**

ALFRED BESTER

KAPLAN! KAPLAN!

Sonraları bir dönem Green Lantern çizgi romanları yazdığını öğrendiğimde şaşırdığım Alfred Bester'ın, 1956'ta yazdığı Kaplan! Kaplan! zamanın testine dayanabilen nadir bilimkurgu kitaplarından. Bahsettiğim işin bilim kısmı değil elbette, o dönem bilim gibi gelebilecek, bugün bakınca fanteziye kaçan şeylerden her eski bilimkurgu kitabı gibi o da mustarip. Ancak sırtını sadece yeni ve ilginç fikirlerine dayamadığı için, iyi bir hikâye anlattığı için eskimemiş bir başyapıt bu kitap.

O dönemlerin bilimkurgu romanları genelde 200-250 sayfa olup o nispeten ufak alanda öne çıkardıkları konseptlere yüklendiklerinden olay akışını geri plana atmışlar sık sık. Alfred Bester'sa çizgi roman yazarlığı tecrübesinden olsa gerek, kelimelerinin ekonomisini çok iyi analiz etmiş, ağdalı bir anlatım kasmayarak o 250 sayfaya pek çok olay, mis gibi de bir ana karakter sığdırmış.

Yüzünden sildirdiği dövmelerin izi derisinin altında kalan, sinirlendiğinde de kanı yüzüne hücum edip izlere dolduğu için bir kaplana benzeyen Gully Foyle'un intikam hikâyesini günümüze bu kadar iyi taşıyan da bu zaten. Alexander Dumas'nın gurur duyacağı bir Monte Cristo Kontu varyasyonu. Olayları detaylandırsanız dizisi, yüksek tempolu anlatmak isteseniz de taş gibi filmi çıkar. ■ **ONUR**





PROMETHEUS VE BOB

Bu mini mini çizgi diziyi unutmuş gibi olsak da izleyenlerin beyinlerinin gizli dehlizlerinde yaşadığına yemin edebilirim. Onun için çoğunluğunuzun bu yazıyı görünce şey diyeceğini düşünüyorum "Ohaaa, böyle bir şey vardıı. Doğru ya!".

Eeey Cote Zeller! 3-4 dakikalık o kısa videolara ne güzel şeyler sığdırmışsın sen... Adamın işi resmen emek kokuyor emek. Stop-motion denen olay zaten çok zorlu bir süreç. Hakkını vere vere yapılmış bir iş istiyorsanız eğer, işte o Prometheus ve Bob.

Kısaca bu stop-motion animasyon; Prometheus adındaki uzaylının, Bob isimli bir mağara adamına hayatın temel unsurlarını öğretmeye çalışırkenki çırpınışlarını konu alıyor. Bir yandan çırpınıyor, bir yandan da uzaktan kumandayla kontrol ettiği kamerayla bu anları kayıt altına alıyor. Bizler de bu 3-4 dakikalık yakarışları gülerek izliyoruz.

Mağara adamımız Bob, küçük bir çocuk gibi (ben). Korkunca panikliyor (ben), bir şeyleri kırıp döküyor (ben) ve genel olarak sürekli Prometheus'u sinirlendiriyor. Prometheus, Bob'la uğraşırken, onlara salça olan maymunu da unutmamak gerek. Bence maymun için, Bob'dan daha akıllı diyebiliriz. Hatta Prometheus bildiklerini maymuna öğretmiş olsa çoktan evrim geçirip Bob'dan daha iyi bir konuma gelebilirdi... Neyse, madem hatırladınız bu seriyi, gidin de birkaç bölüm izleyip yad edin. Hadi bakalım. ■ **AYGEN**



METALLICA

RIDE THE LIGHTNING

Sakin ve muhteşem bir melodiyle başlayıp kısa süre içinde kükreyen bir aslana dönüşen Ride the Lightning, Metallica'nın dinlemekten bıkılmayacak albümlerinin başında geliyor bana göre. Bu 47 dakikalık şaheserin üzerinden tam 37 yıl geçmiş ama ilk dinlediğim günü resmen dün gibi hatırlıyorum. Fight Fire With Fire'a nasıl vurulduğumu, For Whom The Bell Tolls'un çanlı girişinin ardından nasıl kafa sallamaya başladığımı, Fade to Black'in sözlerini nasıl ezberlediğimi, Trapped Under Ice'ı söylemeye çalışışımı, Creeping Death'in içimi alev alev yapışını, The Call of Ktulu'nun melodileriyle kendimden geçişimi.

Bu söylediklerim nostalji hissi falan değil. Sıradan bir albümü kafamda yüceltmiyorum. Ride the Lightning, Metallica diskografisinin kilometre taşlarından biri ve gerçek Metallica'nın ne olduğunu merak edenlere dinletilmesi gereken üç albümden biri. Grubun ikinci stüdyo albümü, rahmetli Cliff Burton'ın tüm şarkıların yazımına katkı vermesiyle birlikte daha enstrümental, daha melodik, daha karmaşık işler çıkarmaya başladığı bir eser.

Belki hiç aklınızda yoktu ama bu satırları okuduktan sonra dinlemek için can atıyorsunuz, biliyorum. Kendimden biliyorum. Çağıralım yıldırımı da, gelsin madem. ■ **ESER**

Oyungezer

SAYI: 162 - 2021/04

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Billur Yasa, billur@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Aygen Göriş

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: -
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

163

NIER REPLICANT VER.1.22474487139...

YOKO TARO'DAN FELSEFE, DRAMA VE... MATEMATİK DERSLERİ



NİSAN'DA OYUNGEZER'DE

